ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS



AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

TESTS
Deux logiciels 3D:
Real 3D et Imagine
Disques durs:
Trinology, ALF, ICD

NOUVELLE SERIE: LE GFA
Programmer une base de données

LE MONDE DU "DOMPUB"
Comment franciser vos logiciels
Montages, C, ASM,

ET.....
Commodore dévoile l'Amiga Tower



Avril 1991 No. 34
Suisse 7.80 FS
Belgique 185FB
Canada $5.75

INVISION PLUS LIVE!

AMIGA est tellement douée pour l'animation qu'il eut été dommage de ne pas lui donner accès au mouvement.




LIVE! et son programme de pilotage INVISION*Plus* digitalisent vos séquences vidéo PAL en temps réel, en noir et blanc ou en couleurs, au format ANIM de l'AMIGA. C'est idéal pour ajouter rapidement des éléments réalistes dans vos animations, pour étudier des mouvements, pour rotoscoper, pour produire des trucages vidéo, pour traiter un signal en fausses couleurs . . .






- Carte Interne Pour Amiga 2000 et 3000
- 2 Entrées Composite PAL Simultanées
- Sortie En RVB Amiga Ou Via Un Genlock
- Digitalise Jusqu'à 24 Images Par Seconde Selon La Résolution Et La Palette Amiga
- Plus De 30 Effets Temps Réel Entièrement Paramétrables
- Nécessite 1 Mo De RAM.
- Disque Dur Et Carte Accélératrice Conseillés





ELAN DESIGN

Distribué en France par **CIS**
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC
33600 PESSAC ● France
● Tel : (16) 56 363 441
● Fax : (16) 56 362 846



Caractéristiques non contractuelles.
INVISION*PLUS* est une marque déposée d'ELAN DESIGN
LIVE! est une marque déposée d'A-SQUARED
Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc.
Cette publicité a été entièrement réalisée avec Professional Page 2.0 de Gold Disk

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition** SARL de Presse au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Ont participé à ce numéro
Pierre Ardichvili, Thierry Ardouin, Cédric Beust, Gilles Bourdin, Patrick Conconi, Nicolas Fournel, Luc Gibert, Laurent-Pierre Gilliard, Frédéric Labaltan, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Mango, Raoul Mengis, Philippe Rulleau, Christian Sager, Michel Stempin et l'équipe d'Hermes Diffusion.

EDITO

Dernière Minute!
Le serveur minitel DEEP arrête provisoirement son serice à partir du 29 Mars. Les détails le mois prochain...

TOASTER (*Voir notre couverture*) : L'Amiga "grille-pain" que nous avons tous connu est en train de devenir le "support-grille-pain" connu par tout le monde. Frédéric LaBaltan est revenu de l'AmiExpo à New York impressionné par l'importance du phénomène Toaster. C'est surtout un produit qui se vend bien. Le premier jour de l'expo il y avait une double pile de Toasters allant jusqu'au plafond. Le deuxième jour il y avait une demi-pile, et le troisième jour plus rien!

AMIGA 3000T (*Voir les pages de News*) : Tour ou tower ? Nous ne savons pas trop comment l'appeler, la dernière machine de chez Commodore. Mais elle semble bien placée pour devenir la remplaçante de l'A2000 en haut de la gamme, tandis que ce dernier se démocratise tout en restant une machine pleine de potentiel.

HERMES (*Voir pages Domaine Grand Public*) : Les jeunes volontaires de cette association dédiée à la cause des logiciels DP sont obligés, par les appels militaires, familiaux, et professionnels, d'arrêter la diffusion des disquettes DP. Mais ils vont continuer leur service d'information mensuel pour vous à travers nos pages, et dès le mois prochain nous espèrons pouvoir vous annoncer une solution pour la diffusion. En attendant, nous saluons tous ceux qui ont participé dans la réussite de l'opération de soutien d'activité DP lancée par Hermès il y presque deux ans.

NOTRE COUVERTURE

Le **Vidéo Toaster** est très à la mode aux USA et les autres pays parlant le NTSC. Voici une photo d'écran de Kiki Stockhammer de NewTek en train de donner une démonstration de quelques possibilités de cette carte.

La photo par Ed: a été digitalisée en 18 bits à 100 points par le **scanner Sharp JX-100** d'Atelier Numérique (fichier de 223k), puis transformée en 24-bits par ***The Art Department*** (fichier de 280k) et mise en page dans **Professional Page 2.0** de Gold Disk.

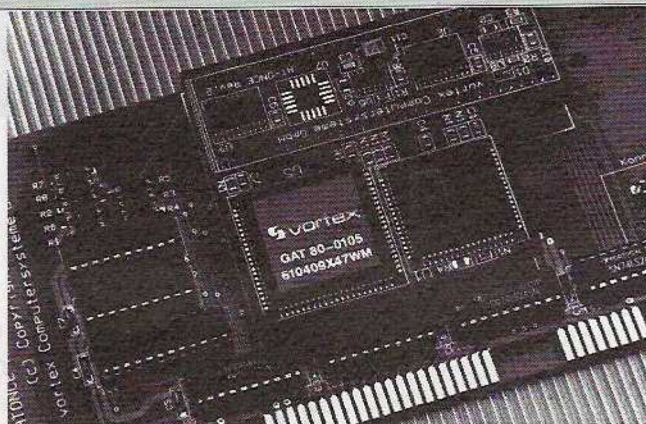
Pourquoi scanner à 100 points quand le JX-100 est capable de 200 points? Parce que 3Mo de RAM n'était pas suffisant, et pour vous montrer que même à 100 points le résultat est joli.

Pourquoi transformer le format de 18bits en 24 bits? Parce que *ProPage2* ne reconnait pas les fichiers 18bits du JX-100..

INDEX DES ANNONCEURS

LE TOUR!

L'Amiga 3000T "Tower" est devoilé au Cebit



Vortex annonce la disponibilité de cette carte adaptateur qui permet l'installation de l'émulateur ATonce dans un Amiga 2000. Prix de l'ensemble ATonce et adaptateur: environ 2600F

'91 Hannover

Léon a testé pour vous le Cebit

Le Cebit est désormais le plus grand salon informatique du monde (4300 exposants cette année, croissance de 20% par an). C'est là que les constructeurs du monde entier choisissent de présenter leurs dernières nouveautés en exclusivité.

Il suffit de feuilleter les magazines PC américains comme *Byte* où chaque constructeur faisant de la publicité annonce sa présence au Cebit, pour se rendre compte de l'importance internationale de ce salon. Quand on arrive en voiture, c'est une autoroute à quatre voies qui vous amène jusqu'au parking monstrueux.

Il faut vraiment avoir un but précis, sinon on n'a aucune chance de s'y retrouver dans les 24 halls que compte le Cebit cette année.

Commodore a encore fait fort avec son énorme stand (paquebot) à deux étages qui n'avait rien à envier à celui d'IBM. Une floppée de nouveautés a été présentée, du côté Amiga comme du côté compatible.

En fait Commodore avait trois stands au Cebit. Sur le premier, le plus gros, était présenté: les solutions réseaux PC et **Amiga Unix**. Le deuxième stand était uniquement réservé aux **solutions professionnelles Amiga 3000** et aux nouveautés comme le **CDTV**. Le troisième stand représentait la division "consumer" (Amiga 500, C128, C64).

L'Amiga 300T

Passons tout de suite aux news du côté Amiga: On a pu voir sur le stand principal pour la première fois le **A3000T** (précédemment appelé A3500). Comme on vous l'avait déjà décrit dans les anciens numéros d'*AmigaNews*, il s'agit d'une version tour (tower en anglais, c'est à dire l'unité centrale est en vertical et se range en général SOUS le bureau) de l'Amiga 3000, avec un disk fixe de 200 Mo et 6 Mo de RAM, tournant à 25MHz. Les cinq connecteurs Zorrro III sont intégrés à la carte mère, contrairement au 3000 qui dispose d'une carte fille d'extension pour ses trois connecteurs.

Notons que cette configuration est juste suffisante pour faire tourner UNIX correctement, qui utilise 88 Mo!! du disque dur.

Les trois stations A3000T étaient connectées ensemble en un réseau Ethernet Unix, avec en plus deux postes de travail A3000. Sur l'un, il y avait la carte graphique couleur haute résolution **TIGA** de Commodore (1024 x 768 x 256 couleurs parmi 16 millions) connectée à un moniteur couleur 21 pouces pour faire tourner *X-Windows*. Superbe...

Tiga est une carte pour l'A3000 ne fonctionnant que sous UNIX/XWindows et utilisant le processeur graphique 34010 de **Texas Instruments**. Les différentes ressources installées sur chacune des cinq machines (carte graphique, disque fixe, tapestreamer, etc...) étaient partagées entre elles, chaque Amiga ayant un accès illimité aux extensions présentes sur les autres.

Le prix du 3000T ne nous a pas été communiqué officiellement, il devrait cependant se situer entre 7000 et 8000 DM. La disponibilité est immédiate, les prix officiels seront communiqués par Commodore après le Cebit.

VISIONA

La carte graphique pour le 2000/3000/3000T sera la **Visiona** de Viona Development (Allemagne). Cette merveille a la possibilité d'être totalement programmable en résolution et fréquence. Les modes les plus courants sont par exemple 1024x1024 en 24 bits (16 millions de couleurs) ou 1600x1200 en 8 bits. Les fréquences de sortie peuvent aller jusqu'à 240HZ, de quoi faire exploser un NEC 3D.

Pour vous donner une idée de la puissance de cette carte graphique, sachez qu'il n'existe à l'heure actuelle aucun moniteur capable d'afficher les modes graphiques les plus élevés de Visiona. On peut aussi par exemple monter la résolution jusqu'à 4000x4000 et orienter la sortie vidéo sur une photocomposeuse (il vaut mieux ne pas orienter ce genre de sortie sur un moniteur, sinon *Boum!*).

Les librairies pour l'intégration de cette carte au système 2.0 sont en cours de programmation. Tous les programmes ayant été correctement développés (en respectant les indications de Commodore) pourront tirer partie des nouvelles résolutions. On peut déjà rêver d'un Workbench en 1024x1024 avec 256 couleurs parmi 16 millions, le tout en 70 HZ.

Cette carte n'est en ce moment vendue qu'aux développeurs Amiga, en attendant que tout soit fin prêt et que quelques applications aient été programmées. On m'a dit que cette intégration pourrait être prête pour le prochain salon Amiga à Cologne en Octobre 91. Pour Berlin, c'est encore un peu tôt.

Commodore en a aussi profité pour présenter ses nouveaux **PC 486/Cache** et son **Notebook C 386-SX**, qui a le même design que le modèle 386 et ne pèse que trois kilos.

Notons au passage la création de la "***Commodore Networking Division***" qui a présenté son réseau Novell/Token Ring a base de PC 486 avec la possibilité d'y intégrer des postes Amiga 3000 ou Macintosh.

Harlequin

Sur le stand Amiga 3000, où toutes les machines tournaient sous la version KS 37.21 et WB 37.10 (Commodore sort une nouvelle version du 2.0 environ chaque semaine) il y avait quelques nouveautés intéressantes: Amiga Centre Scotland (ACS) a présenté son frameBuffer 32-bit **Harlequin** pour A2000/3000 permettant d'afficher des images PAL d'une résolution allant jusqu'à 910x576 points. Pourquoi 32 bits, alors que 24 suffisent pour afficher 16 millions de couleurs? Simple: les huit bits supplémentaires sont disponibles pour les fonctions étendues comme des masques multiples, Z-Buffer ou encore un alpha channel qui sert à faire de l'anti-aliasing avec d'autres sources vidéo. Quatre configurations sont disponibles allant d'une capacité mémoire d 1.5 à 4 Mo. La carte 4 Mo permet l'utilisation du double-buffering, deux ima-

ges peuvent être simultanément présentes en RAM, permettant l'utilisation de fonctions comme les slideshows *Rapidesk*, **undo** dans un programme paint, ou des animations ultra-lisse. (*Importé en France par Tecsoft, Metz - voir NewsFrance*)

Real 3-D de la société **Activa International** en version 1.3 est sortie Ce modeleur existe en version turbo 020/030, supporte les cartes Targa/Vista et permet de calculer des images en 24 bit-planes jusqu'à 16,7 millions de couleurs. Sur le stand, Real 3D fonctionnait avec le framebuffer Harlequin. (*Real3D est distribué en France par Avancée, voir test page 16*)



Commodore a aussi enfin présenté le CDTV, système multimédia combinant un Amiga 500 avec un méga de chip ram et un lecteur CD Rom. L'objet ressemble à un lecteur CD audio classique et se connecte comme tel à une chaine stéréo. Outre la possibilité d'écouter les CD audios classiques, on peut utiliser des jeux ou des logiciels éducatifs sur CD Rom. Il y en a **déjà environ 80** disponibles en Allemagne! Les pr1ncipales spécificités:

- Amiga 500 avec 1 Mo chip ram
- ROM 512Ko (KS 1.3 + ISO 9600 File System)
- Lecteur CD ROM au standard Sony/Philips d'une capacité de 50 Mo, pouvant aussi lire des CD audio classiques (8 times obversampling, 16 bits D/A, Wandler).
- Télécommande infrarouge.

Le clavier, la souris, et un lecteur de disquettes 3.5" sont disponibles en option. La disponibilité en France de ce nouveau gadget est plus qu'incertaine, mais elle est prévue pour très bientôt en Allemagne.

Un 500 qui affiche Workbench 2.0

Dans le coin réservé aux Amiga 500, j'ai vu un A500 tournant sous... Kickstart et Workbench 2.0.

On m'a assuré qu'une solution était en préparation intégrant les 512K de Kickstart en ROM pour les A500 et A2000. Sur le stand, le KS avait était installé auparavant avec ZKICK dans la RAM de l'A500.

Chaque A500/2000 peut fonctionner sous 2.0 en utilisant ZKICK et le KICKFILE 2.0. Cette possibilité n'est cependant accessible qu'aux développeurs, Commodore ne distribue pas le Kickfile. Il faudra attendre les ROMs.



L'Atari enfin multitâche

Sur le stand Maxxon, qui juxtait le stand Atari, j'ai pu voir la dernière version de l'**émulateur ST Caméleon** avec support des processeurs 68020 et 68030. Une version A3000 est en préparation.

On peut, en fonction de la mémoire dont on dispose, démarrer jusqu'à huit appareils ST simultanément sur l'Amiga. On passe de l'un à l'autre à l'aide d'une combinaison de touches type CTRL-N qui fait apparaître un menu permettant de paramétrer et de sélectionner tous les petits ST disponibles.

Génial!

Léon Guilbirds

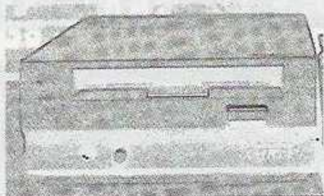


CBM

*Encore une fois Commodore USA change de dirigeant avec une rapidité déconcertante: general manager Harry Copperman cède sa place à **James Dionne**, ancien chef de Commodore Canada.*

Mr Copperman reste toutefois avec Commodore, travaillant cette fois dans les bureaux de Commodore International, département multimédia.

D'après le journal *AmigaWorld* ce changement pourrait être le signe d'un changement d'approche marketing chez Commodore. Sous Mr Copperman, Commodore a essayé de lutter contre IBM et Apple avec de grandes campagnes publicitaires basées sur l'Amiga 3000, UNIX, et multimédia. Sous Dionne on pouvait voir un retour aux bonnes vieilles idées commodoriennes qui ont assuré, dans le passé, la vente de 11 millions de C64, à savoir des prix compétitifs et une distribution très large...



CDTV pour 500

Aux Etats Unis Commodore a montré l'A690, un **lecteur CDTV pour l'Amiga 500** qui sera disponible à partir de juin. Le prix n'a pas été annoncé.

L'A690 est un boîtier gris rectangulaire qui se place sur le côté de l'Amiga 500 de la même façon qu'un disque dur A590. Il permettra aux possesseurs de 500 de participer dans le développement de ce nouveau média qui est le CDTV, née du croisement d'un A500 avec un lecteur de CD-ROM. Un périphérique similaire pour Amiga 2000 et 3000 est promis, mais pour plus tard.

Il a été révélé que le CDTV est compatible avec la norme CD+G. Les disks CD audio ont parfois, en plus des pistes sonores, des pistes de data d'images lisibles sous ce norme permettant à l'auditeur de regarder des images tout en écoutant de la musique.

Debut de la fin pour les 32-bits?

Le premier **processeur 64-bit en production de masse** est le R4000 de **MIPS Computer Systems** de Californie. Ce circuit permet une vitesse de calcul de 50 millions d'instructions par seconde (mips) et les applications telles, par exemple, la manipulation en temps réel d'images vidéo animées ou la traduction instantanée des langues.

Le R4000 est un circuit RISC (à nombre d'instructions réduit) qui utilise le "super-pipelining", un procédé permettant le traitement de deux instructions (au lieu d'une chez les processeurs classiques) en un seul cycle d'horloge.



HP Laserjet IIP

Anims en HAM

SpectraColor, le premier programme qui permet les animations en HAM, est disponible en version anglaise.

Ce programme reprend la même technique utilisée par DeluxePaint III pour créer des animations presque sans effort - mais en 4096 couleurs au lieu de 16!

Il suffit de définir une brosse, sélectionner les positions de début et fin d'animation, et Spectracolor calculera les trames entre les deux. En plus, SpectraColor vous propose des outils impressionnants pour donner à vos brosses des effets tels transparence, brouillard et anti-alias, et des contrôles pour la lumière.

L'interface utilisateur de SpectraColor ressemble beaucoup à son ancêtre Photon Paint. L'éditeur est Oxxi-Aegis.

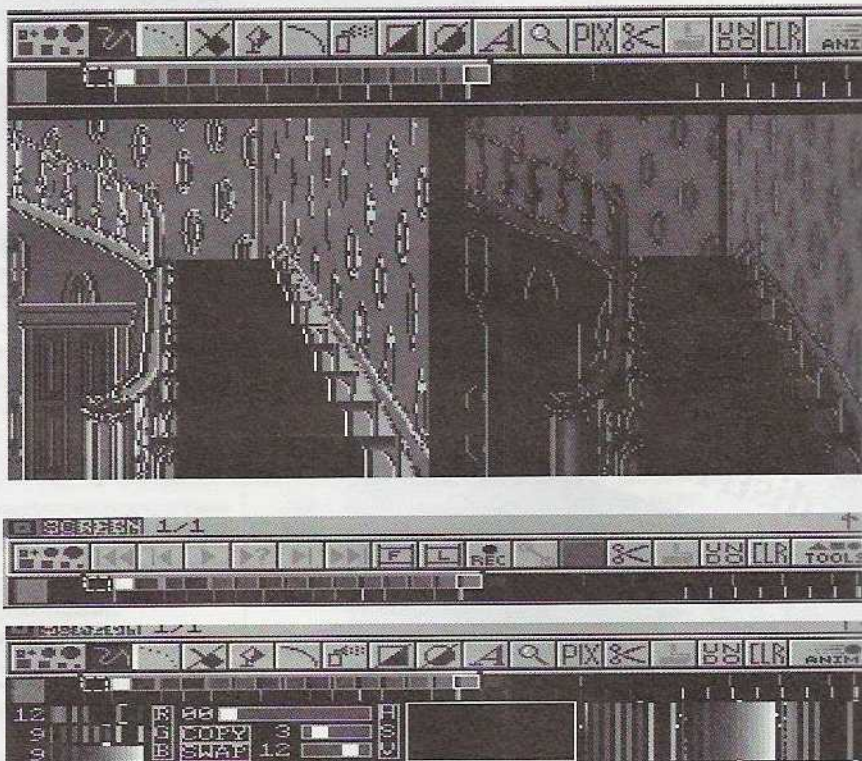
Dessinez en 24 bits

Bon, quand vous vous lassez de faire des animations en HAM avec SpectraColor, pourquoi ne pas dessiner un peu en **Dynamic Hi-res**, le nouveau standard introduit par DigiView de Newtek qui permet l'affichage d'images de 4096 couleurs EN HAUTE RESOLUTION.

Impossible, répondez vous. DigiView ne propose aucun moyen de retravailler ces images.

Mais ***Macro Paint*** de Lake Forest Logic vient à notre secours, permettant le dessin en temps réel en ce mode. Il charge les fichiers de tous les formats de l'Amiga, y compris les images et brosses en HAM, et les transforme en haute résolution. Il sauvegarde en Dynamic Hi-res ou IFF 24-bit, et ses fichiers peuvent être convertis dans d'autres formats par ***The Art Department*** d'ASDG. Tout ceci sans aucun modification en hardware.

Macro Paint exige 1Mo de RAM, et l'éditeur conseille 2 ou 3 Mo. On y trouve



SpectraColor et ses gadgets

toutes les fonctions traditionnelles des logiciels de dessin, et rajoute quelques possibilités nouvelles, tel le travail sur une "région" du tableau qui peut être défini et traiter indépendamment.

(*Lake Forest Logic, 28101 Ballard Rd, Lake Forest, Il 60045, USA, tél 708-816-6666, FAX 708-680-0832. Prix aux Etats Unis: $140*)

Mini-Mini Test
HP Laserjet IIP

AmigaNews utilise une imprimante laser **HP Laserjet IIP** pour la sortie des épreuves des pages avant la sortie finale des films sur photocomposeuse. En combinaison avec une cartouche postscript, cette imprimante est l'une des solutions les moins coûteuses pour la PAO (en cherchant bien, environ 15000FHT avec cartouche Postscript, 2.5 Mo de RAM, et bac à papier supplémentaire de 300 feuilles). Tout marche bien, et la qualité de sortie est identique à celle de notre imprimante précédente, la LaserWriter IINT d'Apple.

La IIP est à base de 68000, et imprime 4 feuilles par minute au lieu des 8 de la LaserWriter, mais ceci n'a que peu d'importance dans la pratique. Les entrées série et parallèle sont disponibles en standard, et le tout est contrôlé par un petit écran à cristaux liquides et six boutons pour l'entrée des données.

Nous avons installé la cartouche Postscript de Hewlett Packard. Elle contient de véritables routines d'Adobe sous licence, et il n'y a donc pas de problème de compatibilité avec d'autres machines équipées du même langage. Ceci dit, un correspondant du journal américain Amazing Computing raconte dans le numéro de février qu'il utilise une cartouche d'**émulation postscript,** de la société Pacific Data, depuis plusieurs mois sans aucun problème de compatibilité avec des photocomposeuses utilisées par ses flasheurs. La cartouche Pacific Page est moins chère (et peut-être moins rapide?) que la cartouche HP, et en plus elle comporte une disquette contenant les routines permettant de basculer la LaserJet entre Postscript et le mode "normal" (PCL). Ceci manque cruellement dans la version HP, qui conseille, pour changer de mode: "Saississez la cartouche par ses côtés et tirez-la franchement vers vous pour l'extraire de son logement"! *Hallucinant*. Avec HP, on se croirait chez son dentiste (Bonjour Isabelle).

Une fois cette opération réussie, on imprime à travers le driver HP Laserjet de Preferences. C'est plus rapide, plus propre, et beaucoup plus silencieux qu'avec une imprimante matricielle.

La cartouche comprenant le tambour d'impression et le toner (système Canon LBP-LX) suffira pour environ 3500 pages remplies à 5%. La durée de vie de l'imprimante elle-même n'est pas précisée dans la documentation, mais selon une récente étude de *Science et Vie Micro* elle est de 150 000 pages. En comparaison, la LaserJet III a une durée de vie estimée de 300 000 pages, et la MicroLaser PS35 de Texas Instruments de 200 000 pages

"IMUNE"
Une anti-R.O.L.E.

Le ***Return of the Lamer Exterminator*** est le premier de sa génération à se nicher dans les 1848 bytes du SYS:L/Disk-Validator. La disquette infectée étant non VALIDE dès son insertion dans un drive le Disk-Validator, elle sera chargée par l'Amiga puis exécutée. C'est donc le virus qui est exécuté...

Comment s'en protéger? En utilisant le programme IMUNE écrite et mise en domaine public par Xavier Leclercq.

Xaier nous communique:

"L'étude du code désassemblé du R.O.L.E permet de trouver une solution adéquate. Au début de son exécution le virus réserve de la mémoire grâce à la fonction AllocAbs() de l'Exec.library. J'ai donc exploité cette faille en déviant à mon tour AllocAbs(). Je détermine alors si la fonction

a été appelée par un R.O.L.E et si c'est le cas je le saborde en utilisant sa propre fin de routine qu'il emploie juste avant de rendre la main au système...

"La protection est efficace à 100% mais n'est valable que pour cette version du R.O.L.E! Ce qui signifie encore une fois que la protection ne peut être trouvée qu'après la découverte du virus. Et donc il y a toujours malheureusement des victimes... Si vous avez découvert une nouvelle version de ce microbe il faut donc me l'envoyer au plus vite. Cette nouvelle génération de virus est très très dangeureuse. Une nouvelle version pourrait très bien formatter le disque dur dès l'insertion d'une disquette infectée dans n'importe quel drive! Imaginez les dégâts!

Il existe encore au moins une manière de vérifier l'infection par un R.O.L.E. Il s'agit de comparer un Disk-Validator SAIN c'est à dire non infecté sauvé dans un autre directory que le SYS:L (par exemple SYS:S/Copie_Disk-Validator) avec le Disk-Validator du SYS:L. Cet utilitaire se nomme DIF. Cette instruction placée dans la startup-sequence vérifiera à chaque démarrage [DIF SYS:S/Copie_Disk-Validator SYS:L/Disk-Validator] que les deux fichiers sont identiques . Dans le cas contraire il y a de grandes chances que le Disk-Validator soit infecté...

J'ai envoyé ces utilitaires ainsi que quelques autres (Convert , BigAgnus , Vecteurs et VDC) à ED: pour les transmettre à Chorizo Kid afin de les placer sur le serveur DEEP. J'ai envoyé une disquette du nom de DISK_IMUNE_V1.0 reprenant ces utilitaires (avec un fond de musique SoundTracker) à Hermes Diffusion et Free Distribution."

ETRAN

La société américaine **ICD** annonce la disponibilité de son ensemble disque dur/interface **Novia 20i**, qui se monte à l'intérieur de l'Amiga 500 à la façon d'un produit similaire chez l'allemand Gigatron.

Le Novia comporte un disque dur miniature de 20 Mo, avec autoboot sur une partition FastFileSystem, auto-config, mémoire cachée, et soutien de l'émulateur Macintosh Amax II.

Les produits ICD sont importés en France par Essonne Mailing (tél 16-1 64-97-96-54, FAX 69-91-19-25)

Commodore Angleterre a ouvert un "**Commodore National Repair Centre**" avec une formule très simple: Vous envoyez votre Amiga 500 avec un chèque de £50 (environ 500F) et il sera réparé dans un délai de 12 jours ouvrables et renvoyé (tarif standard pour n'importe lequel panne).

Il y a actuellement plus que 500 000 Amiga en Grande Bretagne, c'est à dire environ un quart du parc mondial...

FRANCE

Avancée - mais où

Il était bien beau d'annoncer l'inauguration d'**Avancée**, une nouvelle société de distribution de périphériques pour Amiga axée sur sur les applications graphiques professionnelles (rubrique News du mois dernier) mais nous avons carrément omis de vous fournir son adresse. Alors le voici: Avancée, 93 avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél (1) 48-92-52-48, FAX 48-92-52-44.

NOUVEAU Un Federation des clubs Amiga

Le club Atacom nous fait part de la naissance de la **Federation Internationale des Clubs Amiga Francophones** (FICAF).

Elle regroupe pour l'instand deux clubs: Atacom (BP15 50130 Octeville, France) et CEA Dreve de Nivelle 178/1, 1160 Bruxelles, Belgique). Elle a pour but de "promouvoir l'Amiga à travers toutes ses applications, et de promouvoir également le Domaine Public Amiga".

"Nous aimerions faire appel à d'autres clubs Européens Francophones.

"La première Amiga Fair de France, organisé par le FICAF, pourrait voir le jour aant la fin de l'année. Nous sommes d'ores et déjà à la recherche d'une salle d'environ 200m2 à accès gratuit (ou modéré) pour organiser un Amiga Fair à Paris..."

Mixator Junior

TECSOFT IMAGES annonce la disponibilité de la **carte Harlequin**, carte graphique haut résolution 32-bits 16millions de couleurs. La carte est livrée avec la préversion de ***Mixator Junior spécial 24 bits***, un logiciel complet de retouche image et transfert tout format Amiga (***Sculpt, Scanlab, Turbo-Silver, 3D Pro, DigiView*** etc. D'après Tecsoft, Harlequin propose "une sortie vidéo de qualité broadcast, contrairement à d'autres Frame Buffers". Les prix varient de 18800FHT à 24800FHT selon la configuration (mémoire, et présence ou non de double buffer et alpha channel).

Bars et Pipes Professional est disponible en France en version anglaise chez l'**Atelier Numerique**, nous annonce fébrilement notre correspondant musical. Selon lui, Bars et Pipes est en train de s'imposer comme LE logiciel de création musical sur ordinateur, toutes marques confondues. En fait, on ne risque pas de les confondre puisque Bars et Pipes n'existent que pour l'Amiga. Le prix de la version Pro sera d'environ 2600F.

Volumm propose VOLUMM-4D en version **Junior** à 450F. Test le mois prochain.

Serge Hammouche annonce la traduction de DBW Render 2.0. Il distribue la version française au prix de 70F, c'est à dire 35F pour la disquette et 35F pour le manuel. Le manuel a été imprimé sur papier afin de respecter les consignes des auteurs de DBW. 1 Mo est nécessaire. (*Serge Hamouche, 3 rue Anatole France, 13220 Chateauneuf les Martigues*)

Action Replay 2, une cartouche de gel de mémoire/ralentisseur/capture d'image/assembleur-désassembleur est disponible chez Softone SARL, 423 rue de Lille, 62400 Bethune (tél 21-52-57-97). Elle existe en deux modèles: pour A500 (600F) et pour le 2000 (une carte, 690F).

STECHAK est une société de réalisation audiovisuelle tournée vers la vidéo institutionnelle avec des clients tel Renault (la régie) et la Fondation Cartier. Le gérant, Sylvain Soufflet, nous communique: "Nous sommes équipés en BVU SP et Bêta SP aussi bien en tournage qu'en montage. Nous disposons d'une régie double TBC à mémoire de trame qui nous permet de nombreux effets spéciaux et nous nous intéressons vivement depuis quelques temps aux possibilités qu'offre l'Amiga au sein d'une régie vidéo.

"Nous allons donc créer un département infographie tournant autour de l'Amiga ainsi qu'un service permettant de convertir les images RVB sur support vidéo BVU ou Bêta SP. Nos tarifs, à ce niveau, seront particulièrement attractifs puisque l'heure isolée d'utilisation machine sera de 600F en Bêta SP avec tarifs largement dégressifs pour plusieurs heures." (*Stechak, 4 rue Jean Robert, 75018 Paris, tél 40-38-96-78, FAX 46-07-70-66*)

Journaux

Encore un journal Amiga qui ferme ses portes. Cette fois c'est *Amiga Plus*, journal américain à disquette optionnelle qui aura duré environ deux ans. Les abonnés sont pris en charge par le journal *AmigaWorld*...

Il y a des équipes qui font les journaux dans le désespoir de n'être jamais à l'heure, dans

la hantise de ne pas atteindre le niveau de mise en page qu'ils se sont fixés comme cible, et puis il y en a qui font çela vraiment pour le plaisir et pour montrer que l'on peut faire des choses sympathiques.

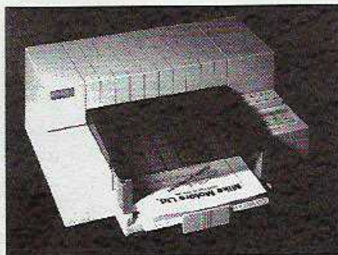
L'équipe d'*AmigaNews* tombe quelque part entre les deux, tandis que l'équipe de *N.U.T.S.* est carrément dans la deuxième catégorie. L'atmosphère est établie avec le sous-titre: "Le seul journal qui arrive à faire pire que ANEWS en matière de délais de parution".

NUTS, c'est 18 pages d'articles sur l'Amiga, très propres, présentées dans la bonne humeur par le rédacteur en chef présumé, KABB, et son fidèle numéro deux, LALOU. La mise en page est à la Publishing Partner Professionnel (v1.8) avec sortie sur HP Deskjet 500 (voir test par Wild Cagou le mois dernier) une imprimante sur laquelle KABB dit ne pas avoir trouvé un seul défaut.

La maquette est photocopiée et assemblée sur une machine grand format (plusieurs pages sont copiées à la fois) et la production est donc modulable selon la demande. La distribution se fait à travers des magasins d'informatique, pour lesquels la troisième et quatrième de couverture sont reservées pour la pub.

FRAUGJOURNAL

Et voici un autre journal qui se porte bien: le *FRAUG Journal*, dans sa huitième



HP DeskJet 500

manifestation. Le **French Amiga User Group** a changé le style de mise en page et mis l'accent sur le domaine public. On y trouve des articles détaillés sur Aspice (simulateur de fonctionnement pour circuit électronique), Binar (transformation des couleurs en trames de points noirs), Diskstart, DNet de Matt Dillon (réseau local entre deux Amiga, un article avec plein de notes pratiques), EasyBackup (sauvegarde de disque dur), MyMenu, les optimiseurs de disques, PopUpMenu, et Sid v1.6 (*Ed: Sid existe en version 2.0, mais nous ne l'avons pas encore vu...*). C'est très bien tout ça (*Fraug, BP 64, 64202 Biarritz Cedex, tél 59-24-67-14*)

IMATOP

Epinal: La société **IMATOP** spécialisée dans le graphisme sur micro-ordinateur travail sur PC, Mac, et (les miracles ne cesseront jamais) Amiga. Parmi les services disponibles on trouve:

- Scannerisation à plat de documents A4 jusqu'à 400 dpi et couleur 24-bits, avec sortie aux formats PCX, TIFF, IFF, RGB de Sculpt, Vista 24bits, DigiView 21bits, EPS etc.

- Impression couleur sur QMS 100 A4 de tous types de fichiers graphiques en 300 dpi et 16 millions de couleurs

- Echange des données par disquettes en 3.5" MS-DOS ou Mac 720k ou 1.44 Mo, 3.5" AmigaDos, 5" MS-DOS 360k ou 1Mo2, par modem, et bientôt par Numéris.

Le créateur d'Imatop, Mr D.Beaume, compte créer un club Amiga sur Epinal. Si des Spinaliens ou autres Vosgiens sont intéressés, qu'ils le contactent. (*Imatop, 18 rue Maréchal Lyautey, 88000 Epinal, tél 29-35-04-62, FAX 29-35-04-02*)

SUISSE

Concours

Un méga concours se prépare, organisé par *Conféderation, le Centre Valaisan du Film, Commodore Suisse, Sony Suisse* et *-1-Computer*. Il comprend trois catégories: Des-

Suite sur la page 56

MUSIQUE

Voici venu le mois d'avril, et il serait inadmissible en de telles circonstances de ne point parler de quelques petits poissons du Dom Pub pour débuter la Portée.

WonderSound

WonderSound 1.7 est la dernière version d'un petit utilitaire de la collection ***Fish*** qui vous permettra de goûter aux joies de la synthèse additive pour le prix modique d'une disquette vierge.

Vous pourrez créer des instruments au format IFF en procédant par synthèse additive, en spécifiant au programme l'amplitude et l'angle de phase des 16 premières harmoniques du son. La version 1.7 permet maintenant aussi de maltraiter furieusement l'instrument obtenu, en faisant du phasing, du flanging, de la distorsion, en appliquant un filtre passe-bas, ou en modifiant l'enveloppe.

WonderSound 1.7 vous permettra avant tout de vous initier à la synthèse avant de craquer peut-être pour le 'must' du genre sur Amiga: *Synthia.*

Stairs

Toujours en provenance du poissonnier, mais un produit moins frais cette fois puisqu'il date au moins d'il y a deux ans. ***Stairs*** devrait intéresser les inconditionnels des gravures de **MC Escher** et du concept des Boucles Etranges.

Sur le principe de *'Montée et Descente'* de M.C. Escher pour ceux qui connaissent, ce petit programme en AmigaBasic (content CRS?) dessine un escalier sans fin et fait entendre une note qui monte de demi-tons en demi-tons sans jamais sembler s'arrêter.

L'auteur explique qu'il s'agit d'une illusion sonore basée sur la perception circulaire que l'on a des sons largements espacés dans le domaine fréquentiel dont les volumes évoluent en relation sinusoidale avec leurs fréquences (vous pouvez répeter la question?)

Pour illustrer ce principe d'une limpidité exemplaire, Stairs utilise 4 sons -un sur chaque canal de l'Amiga- espacés d'une octave. Chaque son progresse par pas d'un demi-ton jusqu'au demi-ton précédent l'octave supérieure. Arrivé à ce point, il recommence à sa fréquence d'origine. Le volume du son est calculé à partir de sa fréquence et multiplié par un coefficient qui suit une sinusoide.

SoundQuest

Récemment de passage chez **Atelier Numérique**, j'ai profité d'un instant d'inattention générale pour 'barboter' un exemplaire de *SoundQuest* qui trainait par là.

SoundQuest se targue d'être un éditeur/bibliothécaire universel, c'est à dire qu'à partir d'un noyau de routines communes à ce genre de programmes, il permet de gérer à peu près n'importe quel machin MIDI, en ajoutant uniquement le 'driver' adéquat (qui se charge du transfert de données et de la gestion des banques) ou le bon 'template' (l'éditeur à proprement parler). La liste des différents Drivers et Templates diponibles est réellement impressionnante et remplirait à elle seule cette portée. De plus, quand bien même votre cafetière MIDI ne figurerait pas dans cette liste, vous pourriez encore la programmer directement grâce au langage spécifique intégré à *Sound Quest*.

Ce qui sur le papier s'annonce comme étant la panacée universelle, souffre en pratique de quelques défauts. Tout d'abord le look du produit est relativement atroce (il faut dire que Sound Quest est disponible à la fois pour Amiga, Macintosh, Atari, et PC, ceci explique cela). Ensuite la convivialité, malgré gadgets et fenêtres, n'est pas franchement au rendez-vous et à la première utilisation, on a la furieuse impression de s'être trompé de porte quelque part... Pour un logiciel universel, que vous serez donc amenés à utiliser intensément, voilà qui me semble de mauvaise augure.

Ceci mis à part, les opérations de gestion des banques de sons sont absolument fabuleuses: non seulement vous pouvez intervertir, effacer, changer des sons ou des ensembles de sons à l'intérieur d'une banque mais vous pouvez le faire d'une banque à l'autre, mixer deux banques etc... En ce qui concerne les éditeurs (templates), je me montrerai plus sceptique: premièrement le look et l'ergonomie du logiciel ne les rendent pas très agréables à utiliser, deuxièmement je doute qu'ils puissent rivaliser avec des éditeurs dédiés, et enfin troisièmement, le nombre élevé d'étapes (dû au caractère universel du produit) à franchir avant de pouvoir éditer tel paramètre de telle machine est décourageant et ne se justifie qu'au moment oû vous disposez d'une configuration importante (dans ce cas l'utilisation d'un même mécanisme dans chaque éditeur est plus un avantage).

Nul doute que le concept de l'éditeur/bibliothécaire universel n'en est qu'à ses balbutiements et est promis à un grand avenir. *Sound Quest* en est la seule illustration sur notre machine (bien qu'il y en ait un petit arrière-goût également dans *Music X*) mais d'autres produits lui ont emboité le pas sur des machines concurrentes tels que X-OR ou Genedit sur Atari ST. Dans tous les cas, de tels programmes se doivent d'avoir une interface à la hauteur de leurs ambitions.

General MIDI

La norme MIDI va bientôt disposer d'un nouveau système de sélection des instruments (sans bien sûr annuler l'actuel) plus convivial, et transparent pour l'utilisateur: le *General Midi*. Plûtot que de jongler avec des messages Bank Select et Program Change, en demandant le preset #25 de la banque #3, il sera désormais possible de demander directement le type d'instrument désiré, par exemple: mets moi un piano sur le canal 1 et une basse sur le canal 2.

Bien pratique pour essayer rapidement une séquence *MidiMix* ou pour faire tourner une séquence de son cru chez un copain sans avoir à se plonger dans les docs de ses expanders....

La Corporation

Le 4 Mars dernier, **'la Corporation'**, association régie par la loi 1901, a présenté les premiers travaux issus de son laboratoire acoustique. Il s'agissait de l'opéra **'MORE'** et de **'Missa ad litteram'**.

La mise en sène était effectuée par 3 Amigas 2000: l'un s'occupant de la projection sur écran géant d'images et d'animations (réalisées sur *DPAINT II* et *Elan Performer*), les deux autres s'occupant de la musique (le premier pilotait des synthés (M1, DX7..) à l'aide de *Studio 24* de **Musilog**, le second se servait *d'Oktaliser*).

Pour 'la Corporation', l'Amiga constitue le médium le plus démonstratif mais il s'agit avant tout "d'éviter l'éceuil des productions de démos dont le seul but semble être la promotion d'acid-music, le multi-scrolling, et autres vectorielles en jolies rosaces".

La Corporation poursuit ses recherches dans 3 domaines: Litterature, Iconographie, et Acoustique.

Ainsi, leur prochaine manifestation sera l'exposition de travaux iconographiques sur l'art médical.

Avis de naissance

J'ai pû admirer une béta version de ***Bars & Pipes Pro***. Outre un look 2.0 du plus bel effet, le sequenceur vedette permettra désormais l'édition en vraie notation musicale et en liste d'évènements MIDI, la gestion des systèmes exclusifs, une fenêtre d'édition de song absolument démente (visualisation des pistes et des mesures occupées avec une manipulation très intuitive grâce aux mêmes outils que dans l'éditeur) etc... Le reste est classé secret défense...

SunRize Industries, les ptits gars sympas qui nous ont pondu *Perfect Sound*, viennent de terminer une carte à base de DSP 56001 et travaillent actuellement sur des échantillonneurs 12 et 16 bits. Espérons que l'importateur nous en prêtera un exemplaire cette fois...

Nicolas Fournel

GESTION FAMILIALE
Encore du neuf

Deux logiciels sur lesquels nous jetons un rapide coup d'oeil ce mois-ci: Profil, un intégré comprenant quatre programmes, et une nouvelle version de Familicompt. Ca bouge dans le domaine de la comptabilité sur Amiga!

PROFIL
Pour bien débuter avec l'Amiga

Ce logiciel n'est pas exactement une comptabilité et s'identifie lui-même comme une "gestion familiale intégrée". Il s'agit plus précisément d'un ensemble de quatre programmes regroupant:

- Une comptabilité familiale (*Comptes*)
- Un traitement de textes (*Folio*)
- Une calculatrice (*Calc*)
- Un agenda (*Agenda*)

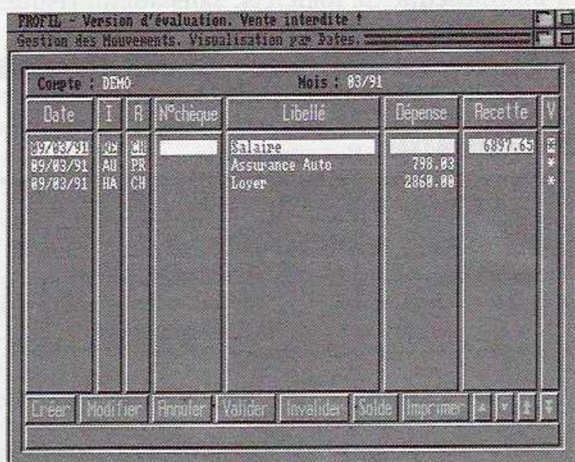
Précisons d'emblée que *Profil* s'adresse à des débutants sur Amiga qui en sont à rechercher les logiciels qui pourraient leur convenir. N'attendez donc pas de ces quatre programmes qu'ils regroupent les fonctionnalités d'un ***Prowrite*** ou d'un ***Compte-Chèques***... Néanmoins, ils conviendront parfaitement aux néophytes qui ne comptent pas utiliser leur Amiga à des fins professionnelles trop poussées.

Comptes

Celui-ci regroupe les fonctions de base des comptabilités. Il gère les imputations et permet d'abréger celles-ci par des codes de deux lettres (HA pour habitation par exemple). Les règlements peuvent être spécifiés en Chèque (leur numéro est également mémorisé), Espèce, etc...

A vocation familiale, *Comptes* s'occupe également de pouvoir partager l'utilisation du programme entre plusieurs personnes avec éventuellement un code d'accès garantissant la confidentialité.

Vous entrez pour chaque nouvelle entrée sa date, son imputation, son règlement (la liste des codes pouvant être obtenue par l'appui sur ?), son numéro de chèque (s'il s'agit d'un chèque), son libellé, et son montant. Vous pouvez ensuite aisément la modifier ou l'annuler.



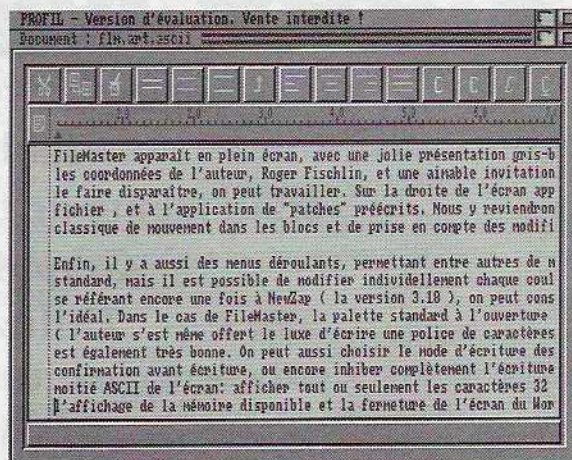
Il est possible de consulter enfin le solde théorique (où en est votre compte exactement) et le solde réel (celui ne comptant que les validations). Je trouve ces dénominations un peu étranges: j'aurais plutôt choisi "théorique" pour le montant issu de la banque et "réel" pour celui qui se trouve en réalité dans mon compte.

Une caractéristique intéressante que je n'avais jamais vue dans un logiciel de comptabilité: la gestion d'un emprunt. Dommage que celle-ci soit assez limitée et possède quelques petits aspects irritants (comme par exemple que la somme empruntée doive être supérieure à 10000 Frs...). Il aurait également été intéressant que le programme débite automatiquement les mensualités et gère les emprunts à taux variables. Mais n'en demandons pas trop...

Seul petit reproche que je ferai à *Comptes*: l'installation sur disque dur n'est pas aisée. Un programme faisant ce travail automatiquement aurait grandement simplifié la tâche au débutant.

Folio

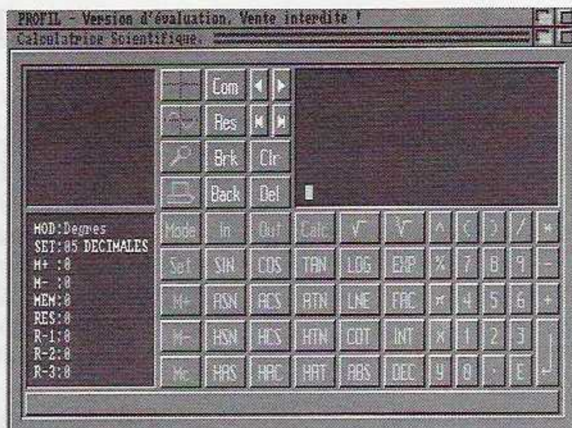
Pas grand-chose à dire à son sujet. C'est un traitement de texte minimal, gérable intégralement à la souris et permettant les divers styles de caractères (gras, souligné, ...), les interlignes simples et doubles, les marges (chaque paragraphe pouvant avoir ses propres marges), et les quatre justifications (gauche, droite, centrée et totale).



Il est également possible de Paginer le document, c'est-à-dire d'insérer manuellement des sauts de pages avant l'impression finale du document.

Calc

Là encore, une calculatrice très classique, entièrement pilotable à la souris. Outre les fonctions habituelles des calculatrices, celle-ci possède un écran de visualisation de plusieurs lignes et la possibilité d'éditer les formules tapées. Malheureusement, elle ne fonctionne qu'en mode algébrique et pas en mode Notation Polonaise Inversée.



Un grapheur permet de représenter des équations sur un axe X-Y dans le coin supérieur gauche de l'écran, après avoir préalablement entré les bornes de représentation et la formule, bien entendu. Ces courbes peuvent ensuite être imprimées.

Agenda

Celui-ci est un peu à l'image de *Qui? Quoi? Quand? Où?*, déjà testé il y a de cela quelques numéros. Il vous présente un calendrier représentant le mois courant. Un simple clic vous soumet le programme du jour que vous pouvez modifier à loisir.



Là encore, dix personnes peuvent utiliser un agenda différent. Au cas où la mémoire vous ferait défaut, vous pouvez rechercher un rendez-vous en entrant son libellé. Une alarme peut être positionnée pour vous rappeler à temps un rendez-vous; celle-ci commence à se manifester une heure auparavant, période d'ailleurs réglable.

En conclusion, un logiciel idéal pour une personne qui vient d'acheter son Amiga et hésite à investir de l'argent à la fois dans un traitement de texte, dans un logiciel de comptabilités, etc... Pour un prix de 495 F, *Profil* est assurément un bon choix. Un utilisateur plus chevronné trouvera les fonctions de chacun des programmes un peu limitées pour son usage.

Profil est édité par ASCII Informatique,Nice, tél 93-13-08-66 et distribué par Guillemot (Prix 495F)

FAMILICOMPT 1.2
(nouvelle version)

D'abord agréablement surpris par la rapidité avec laquelle une nouvelle version est sortie, j'avoue avoir été un peu déçu par le peu de nouveautés que celle-ci apporte par rapport à son prédécesseur. Elles peuvent se résumer en deux points:

- Possibilité de créer une nouvelle disquette de données directement à partir d'un menu du programme, et non plus en lançant un utilitaire séparé.
- Apparition d'un programme pour installer *Familicompt* automatiquement sur un disque dur, initiative qu'il faut toujours encourager.

Le principal grief que j'avais contre *Familicompt* est que les auteurs, en voulant embellir leur programme par un choix précis de couleurs, de beaux dessins et des animations, ont ainsi dramatiquement accru le temps CPU utilisé par *Familicompt*. Cela se ressent tout particulièrement à l'intérieur du programme où les rafraîchissement d'écrans sont parfois longs à venir, mais également quand l'on essaie de lancer un programme par-derrière (les couleurs du Workbench sont d'ailleurs modifiées tout le temps que *Familicompt* s'exécute).

Envisageons donc cette version 1.2 plus comme une mise à niveau de son prédécesseur que comme une nouvelle version, et saluons au passage le dynamisme de Clément Informatique qui ne tardera très probablement pas à sortir une version 2.0...

Familicompt 1.2, édité par Clément Informatique, Lyon, tél 72-61-84-28, et distribué par Guillemot au prix de350Frs.

Cédric Beust

DISQUES DURS

Il fut une époque ou les disques durs pour Amiga se comptaient sur les doigts d'une main. Depuis ces dernières années (surtout depuis l'arrivée du 2000 et de ses slots), des disques durs et des cartes contrôleurs ont fait leurs apparition au quatre coins du monde. L'article qui va suivre n'est pas un "test" mais plûtot une évaluation de quelques cartes contrôleurs pour disques durs qui se veulent rapides d'accès. Effectivement l'avantage principal d'un disque dur est avant tout sa vitesse de réaction à l'interprétation des ordres donnés par la machine (écriture/lecture), plus peut être que sa capacité de stockage.

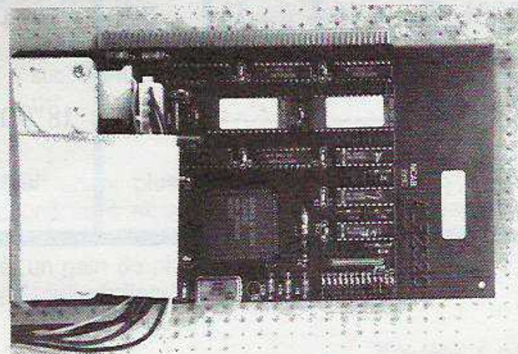
Les quatre cartes comparées (plus la carte A300150 MHz ATbus et un 3.5 pouce Amiga interne) sont de type **SCSI**. SCSI est l'abréviation pour *Small Computer Systems Interface*, un système de contrôle de données et de communication très évolué pour disques durs, streamers, ordinateurs, imprimantes... .

Sur Amiga, il est possible de gérer jusqu'à 7 unités SCSI. Bien sûr le procédé SCSI n'est pas le seul capable de communiquer avec des disques durs; Il existe un procédé plus ancien bien connu des utilisateurs de compatibles dénommé **STxxx** (où xxx correspond à un numéro qui définit le type de disque dur: 506,138, 225...). Les cartes contrôleurs pour ce type de disque dur sont de deux types: **MFM** et **RLL**. La différence vient de leur façon de coder l'information. Un troisième type, plus évolué, a fait son apparition. Connu sous le nom AT-BUS, il permet des échanges micro <-> disque dur plus rapides.

Les participants

Aujourd'hui nous avons quatre SCSI, un AT-BUS et un lecteur 3.5 pouces (car il faut pouvoir comparer avec une machine de base qui ne contient que ce bon vieux lecteur 880 Ko qui n'est pas aussi mauvais qu'on le dit). Tous les résultats des deux tableaux ont été obtenus sur un Amiga 2000 de base avec 1Mo de ram et aucune autre extension mémoire ni carte accélératrice, sauf dans le cas du A3001 de GVP, ou la carte contrôleur est comprise avec l'accélératrice (68030/82 4Mo 50MHz dans ce cas). Pour ce qui est des autres cartes, la comparaison a été effectuée avec le même disque dur SCSI connecté.

Le disque dur utilisé ici est un **Quantum Prodrive** de 52207616 bytes (50 Mo) fraîchement formaté en FFS et ne contenant que le programme ou l'application testée (sauf pour le cas de l'A3001 qui possède son propre disque dur au format AT-Bus de 40Mo déjà bien rempli).



Alf 3

	FELA	SCULPT	SCULPT	DIGI III	DPAINT 3	700 Ko	1.5 Mo
ALF 232	16'31	1'09"	5"80	6"90	1"61	5"08	10"20
ALF 222	15'02	1'06"	4"80	6"80	1"60	8"51	16"02
BOIL 3	17'01	1'05"	4"90	6"70	1"50	5"25	10"20
AD 2000	14'40	1'01"	4"90	6"70	1"45	6"30	11"10
A 3001	11'01	0'56"	2"65	2"88	0"87	5"02	10"08
Disk 3.5	-----	-----	30"65	18"90	22"	50"10	-----

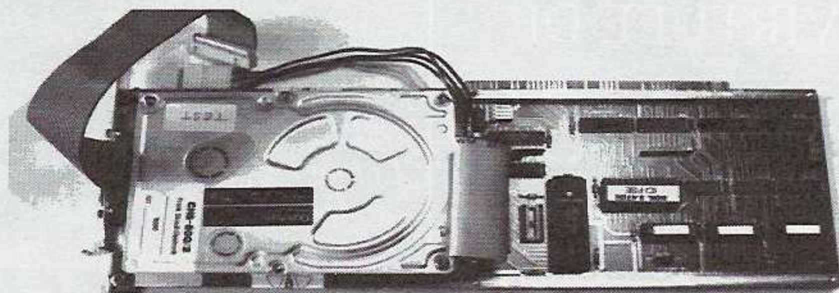
TABLEAU 1

	Files	Open	Scan Seek	Delete	512	4096	32768	262144		
ALF 232	11	25	116	71	28974 29717 76121	172905 190565 390546	366715 464019 689179	488953 758560 787587	Create Write Read	180
ALF 222	12	35	112	16	28677 29931 65116	143051 188095 232076	219624 433747 422437	287712 525057 572560	Create Write Read	194
BOIL 3	11	29	146	42	29143 30231 93566	156979 197699 371837	258608 531029 515313	327760 723302 725664	Create Write Read	197
AD 2000	27	41	141	68	62619 76192 94154	166059 191261 315992	323221 492881 588029	574808 798915 829998	Create Write Read	184
A 3001	16	53	261	24	34122 38929 151129	150279 198110 283129	301344 518714 537827	383978 604533 597318	Create Write Read	791
Disk 3.5	-----	-----	30"65	18"90	5425 640 17833	5593 620 17902	5630 641 18400	5463 619 17979	Create Write Read	4

TABLEAU 2

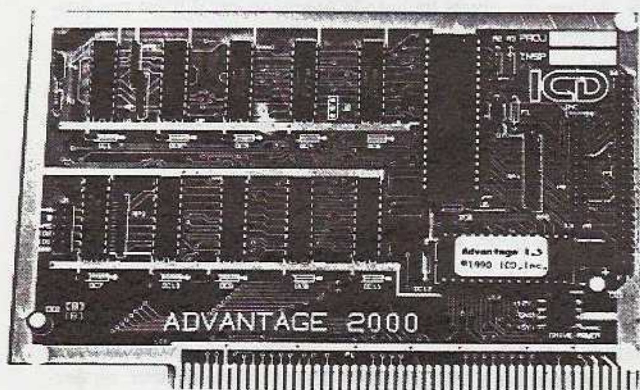
Les performances

Dans le premier tableau (ci dessous), qui d'après moi est le plus significatif car le plus concret, nous avons testé les différentes manipulations qui surviennent lors de l'emploi d'un disque dur. L'installation d'un logiciel (du lecteur DF0:--->DH0:), donc son écriture sur le disque dur; le chargement de ce même logiciel (ici ***Sculpt 4d, DigipaintIII*** et ***DeLuxe Paint III***), ainsi que le chargement d'un fichier **Anim** moyen de 700 Ko est de 1.5Mo par l'intermédiaire du programme ***Shownim***.



Boil

Le second tableau montre des comparaisons faites avec l'excellent logiciel ***DiskSpeed 3.1*** qui, on le verra plus loin, offre des résultats un peu contradictoires par rapport aux tests en "réel".



Ce que l'on constate en premier lors de la lecture des chiffres affichés dans ce premier tableau, c'est que **toutes ces cartes contrôleurs sont très proches les une des autres**. On peut donc noter un nivellement vers le haut des performances et donc un très bon accord entre la machine (en l'occurence l'Amiga 2000) et ses disques durs.

Le premier test dénommé FELA est en fait une application de toutes les manoeuvres d'un disque dur (le disque dur étant le même, c'est la carte contrôleur qui ici fera la différence). Ce test est pratique sur un disque dur fraîchement formaté donc vierge de toutes données. Il écrit une information sur le premier et le dernier bloc de chaque piste puis lit ces informations dans leur ordre d'écriture et enfin les éfface. Le test est assez long mais offre des écarts plus importants que pour une opération plus standard. Ici L'AD2000 est bien devant ses rivales SCSI.

Pour ce qui est des autre tests, à vous de juger. Pour ma part, je trouve ces cartes très proches (comment apprécier 2 dixièmes de seconde lors du chargement de la première partie de DPaint!). Pour ceux qui ne possèdent pas encore de disque dur ils peuvent se faire une idée de ce que pourrait leurs apporter l'utilisation d'un tel periphérique en comparant avec les résultats du lecteur 3.5". Pour bien s'apercevoir des différences de chargement ou de sauvegarde, il faut bien sûr extrapoler ces résultats ou bien regarder le tableau que donne DiskSpeed et se faire une idée soi-même. Seules des applications comme la gestion de très gros fichiers ou de grosses animations peuvent donner des résultats plus importants entre les cartes. Cependant les personnes mani pulants de tels fichiers ont, la plupart du temps, une carte accélératrice avec une mémoire dédiée, ce qui n'était pas le cas lors de cette comparaison.

DiskSpeed nous donne d'autres informations qui sont elles aussi très intéressantes surtout pour les cinq premières opérations qui pour moi sont les plus intéressantes aujourd'hui. Hormis le cas de l'A3001, le résultat des courses montre que chaque carte réagit différement selon le travail demandé. Envisager ou bien dire qu'une carte est meilleure qu'une autre est assez risqué et le prix sera sûrement trés prépondérant dans l'achat de l'une d'entre elle (voir les prix et les importateurs à la fin de l'article). Ici aussi ces cartes sont assez proches, cela provient sûrement de la conception de la méthode de communication de la carte et de l'AMIGA (SCSI <---> Bus).

Le matériel

Hormis ces tableaux, une autre chose est à prendre en compte, c'est le matériel lui même. Il est intéressant de noter que ces cartes possèdent un degré de finition assez inégal. De plus les cartes ALF ont eu des difficultés à entrer dans un des slots de mon AMIGA. La carte ALF 222 offre un degré de finition moindre par rapport à ses concurrentes.

Par contre la ALF 232 est une carte bien finie avec de très bonnes masses, contrairement à l'AD2000. Un autre point intéressant à mesurer est aussi les interférences que peuvent engendrer ces cartes sur leur environnement ainsi que les autres composants de l'AMIGA sur leur fonctionnement. Le résultat est que sur ce point il n'y a rien à dire. Toutes ces cartes sont bien règlementaires et sont bien moins rayonnantes que l'AMIGA lui même qui n'a pratiquement aucune influence sur elles. La consommation enfin de ces cartes varie avec le disque dur aux alentours de 10 W, ce qui est largement supporté et qui ne represente que le dixième de la puissance délivrée par l'alimentation de l'AMIGA 2000.

Les logiciels d'installation

N'oublions surtout pas le problème de l'installation de ces cartes avec la documentation et les logiciels livrés avec. La plus intéressante de toutes est la BOIL 3 qui possède une documentation en Français et des logiciels en Français eux aussi alors que les autres que j'ai testées etaient en Allemand, même le logiciel (francisation en cours chez Essonne Mailing). Posez la question avant d'acheter.

Sinon, coté logiciel tout est parfait pour guider le novice lors de l'installation et de la préparation de son disque dur.

Adresses et prix:

Le **BOIL** est vendu en France par Trinology Informatique, Rue Paul Henri Spaak, 57350 Stiring Wendel, tél 87-88-40-44, FAX 87-85-14-91. Il est actuellement au prix de 3690F avec un Quantum 52Mo.

Les cartes **ALF** sont depuis peu importées et distribuées par Essonne Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91024 Evry Cedex, tél (1) 64-97-96-54, FAX 69-91-19-25. Prix pour la carte contrôleur seule: ALF2 SCSI 2709F, ALF3 SCSI 4242F.

Les produits ICD (**AD2000**) sont importés par Essonne Mailing. Carte ADSCSI contrôleur seule 1590F, avec Quantum 52 Mo 5590F.

L'UNIVERS VIRTUEL DE REAL 3D

Visite guidée par
Frédéric LaBaltan

Il est né chez Activa Software OY en Finlande. Il apporte des fonctions jusqu'à présent inconnues dans le monde 3D AMIGA. Et tout ceci à la vitesse de la lumière: REAL 3D a beaucoup d'atouts pour lui.

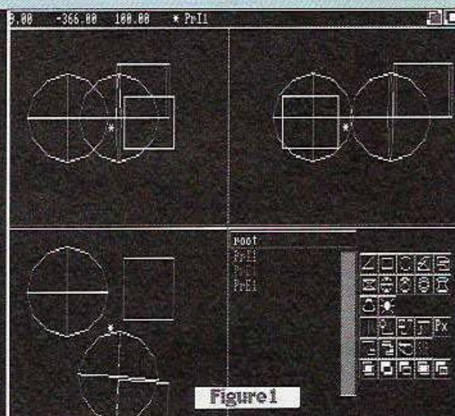


Figure 1

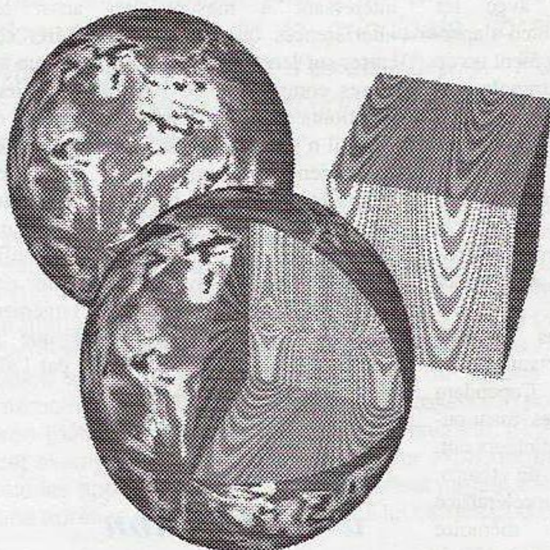


Figure 4

LA PRESENTATION

REAL 3D existe en trois versions: débutant, professionnel et turbo. La boite en carton souple violet qui fait l'objet de ce test contient la deuxième et c'est avec facilité que le programme se place sur le disque dur. La configuration minimum requise est un simple A500 avec son extension 512 Ko qui permet déja de mettre en scène une centaine d'objets simples (sphère, cubes, etc...). Le pack contient, entre deux plaques de mousse, le manuel, un appendix et quatre disquettes; une pour le programme et trois pour divers materiaux, textures et objets. Le manuel est en anglais mais la jeune Société AVANCEE qui importe ce soft prépare la Francisation du tout.

LE MODELEUR

En ouvrant le tiroir REAL, apparait à l'écran une série d'utilitaires destinés au traitement des images et animations ainsi qu'un bien précieux convertisseur d'objets SCULPT. Un autre utilitaire," CheckNTSC", va soulager tout ceux qui ont un genlock: il se met au début de la startup-sequence et va rebooter la machine automatiquement tant que l'écran n'est pas au format PAL. Une fois le programme chargé, l'interface a un air familier avec les classiques vues "FACE", "PROFIL" et "DESSUS" (voir Fig.1). La modélisation se fait à partir de formes primitives très variées que l'on choisit dans un menu déroulant ou à l'aide de gadgets en bas à droite de l'écran. Pour vous donner une idée de la simplicité d'usage, la création d'une sphère se fait exactement comme un cercle avec DPAINT: cliquer au centre, écarter la souris, puis, une fois le bon diamètre atteint, cliquer à gauche pour valider ou à droite pour annuler. L'écran du modeleur peut être interlacé mais malgré cette option il est difficile de réaliser des objets de grande précision car il n'est pas possible d'entrer des points au clavier à l'aide de coordonnées spaciales. Heureusement l'importation d'objets au format sculpt est aisée.

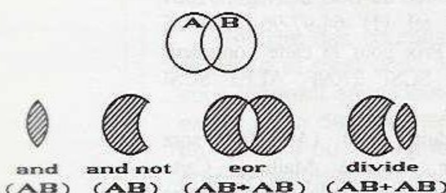


Figure 3

La technique de la hiérarchie est utilisée en permanence et le nom des objets est toujours présent dans une boite de dialogue. Pour créer un arbre il convient de regrouper sous ce nom le tronc et les branches qui elles même contiennnent les feuilles et les fruits: pour activer un objet ou un groupe il suffit de cliquer sur son nom dans la boite de dialogue et le tour est joué. Le paramétrage des textures est complet: brillance, réflexion, transparence, specularité, mapping... (voir Fig.2). Une fois les réglages effectués le matériau peut être sauvegardé pour une utilisation sur d'autres objets. Une autre spécificité du modeleur est la possibilité de définir des macro-instructions très facilement. Là encore un petit exemple s'impose: si on désire créer une fleur, on dessine un pétale, on enregistre une macro-instruction "duplication et rotation par rapport au coeur" puis on exécute autant de fois que de pétales désirés, et voilà: je t'aime un peu, beaucoup, à la folie...

Le plus extraordinaire est à venir, j'ai nommé les opérations BOOLEENNES (applaudis sements..). Pour les rares lecteurs qui ne connaissent pas ce prodige mathématique, il s'agit de faire des additions et soustractions logiques entre des volumes (voir Fig.3). Prenez un cube, soustrayez quelques petites sphères et vous aurez un magnifique gruyère autrement bon en un laps de temps négligeable. Mais ce n'est pas tout, ceci est cumulable avec les fonctions de mapping (voir Fig.4). Après avoir dessiné du marbre et du bois avec DPAINT, rien ne s'oppose à faire du mapping sur une bille et un cube, et hop!, une petite opération "AND NOT WITH PAINT". A noter également un performant BUMPMAP, mot intraduisible qui signifie texture cabossée mais que l'on visualise parfaitement en regardant dans les yeux une casserole en cuivre martelé; du reste la théière finlandaise de la figure 7 est réalisée dans ce métal. Une fonction qui manque bien souvent est présente: la possibilité de faire une extrusion d'une forme le long d'un chemin; vous pouvez écrire votre nom avec des tuyaux coudés si l'envie subite vous en prend.

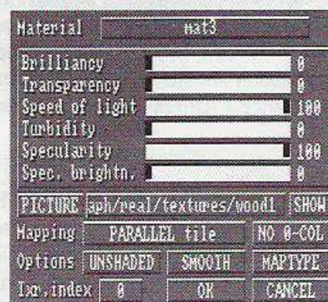


Figure 2

LE MODE FIL DE FER

Comme son nom l'indique il permet une visualisation rapide en 3d sauf qu'ici il est en temps réel! Un tableau de commande permet de faire tourner son modèle sur tous les axes, de modifier le zoom et la

focale. A 28 Mhz la fluidité est totale, mais sur un 68000 cela reste très acceptable. Pour plus de confort les objets peuvent avoir différentes couleurs. Quel luxe. Une autre partie du tableau de contrôle présente des fonctions façon magnétoscope dont nous reparlerons dans le paragraphe animation. Lorsque le sujet est prêt pour la photo nous passons dans le mode suivant.

LE CALCUL DE L'IMAGE

Encore un tableau complet du reglage de la caméra (voir Fig.5). Avec les curseurs on définit la couleur de fond, la lumière ambiante, le contraste, l'exposition et l'antialiasing. Plusieurs modes intermédiaires sont proposés pour vérifier rapidement ses hypothèses ou pour pouvoir

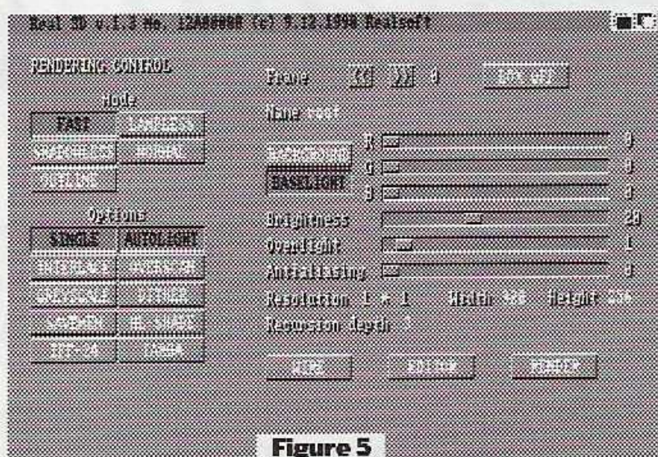
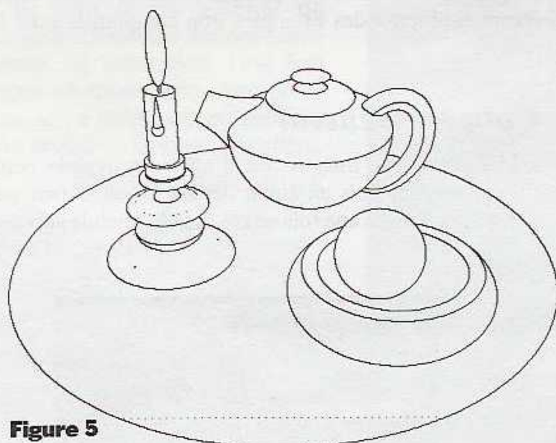


Figure 5

calculer une portion de l'image ou encore de faire des gros pixels. Si ces options sont utiles avec un Amiga de base, la rapidité de calcul avec une 68030 permet de travailler très vite avec le rendu photographique. La qualité des images est très convaincante lorsque l'on utilise le mapping. En revanche j'ai été un peu déçu par le dithering qui fait un mélange de couleurs une ligne sur deux il en résulte un hachurage horizontal en basse résolution et un flicking par endroit en mode entrelacé; Le remède est simple: ne pas l'activer et utiliser le mapping qui s'en passe aisément. Pas de dégradé pour le background mais il est tellement simple d'en importer d'un soft 2D. Une option intéressante permet de rendre un objet invisible, ceci permet de faire un logo en miroir dans un environnement noir mais dans lequel on aura placé un grand dégradé de couleur jaune invisible à l'écran; Le logo va donc réfléchir ce rectangle invisible et donnera l'impression d'être en or. Si vous éprouvez quelques difficultés à gérer


Figure 5

l'éclairage,utilisez AUTOLIGHT qui le fera à votre place. Le mode HAM est exploité dans tous ses formats et les fichiers peuvent être générés au format TARGA ou IFF-24 dans une résolution maximum de 1024 par 1024. Deux autres modes m'ont paticulièrement impressionné: le mode HIRES 16 niveaux de gris (Fig.7 et 4) et le mode OUTLINE

indescriptible autrement que par la Figure 6 (les Scandinaves sont décidément doués pour le design).

Et voici IMAGINE, un postulant de plus pour le grand prix de

...le fil de fer propose l'enregistrement et la rediffusion d'une séquence en temps réel s'il vous plait et un ensemble de trajectoires est disponible dans les disks livrés avec le soft. Il est possible de faire du mapping animé. L'utilitaire permettant la visualisation peut être commandé à l'aide de petits scripts grâce auxquels on peut faire un montage de l'ordre du sens et des pauses dans le défilement des images.

EN RESUME

J'ai aimé:

- La rapidité (la version TURBO doit être une bombe)
- Les opérations Booléennes
- Les puissants MAPPING ET BUMPMAP
- La grande facilité d'emploi pour un soft 3D
- La qualité des images (c'est important)

J'ai regretté:

- Le manque de précision du modeleur
- Le dithering hachuré
- Le prix qui éloigne çe produit de la tirelire du plus grand nombre même si la qualité le justifie.



Figure 6

Ah oui ! au fait le prix ?

Je vous ai préparé psychologiquement à l'instant; vous trouverez les trois versions de REAL 3D dans tous les bons syndicats d'initiative au prix TTC de:

a) version débutant -> 1.800 Frs. (version amputée de certaines fonctions)

b) version professionelle -> 3.400 Frs. (elle fait l'objet de ce test)

c) version TURBO -> 4.400 Frs. (VAVAVOOOOOM...)

Enfin sachez que l'update d'une version pour une autre vous coute la différence majorée de 300 Frs. ce qui n'est pas une opération Booléenne.

(Distribué en France par Avancée93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél (1) 48 92 52 48, FAX 48 92 52 44)

Version 1.0 Copyright 1989,1990,1991 by Impulse, Inc.
Software Development: Zack Knutson

Now You Can Imagine

November 1990

***Imagine** est un nom presque aussi mythique que **Caligari**. Annoncé depuis des lustres voir des éons, distribué à coup de Bêta version, le voici enfin. Version 1.0 PAL disponible!*

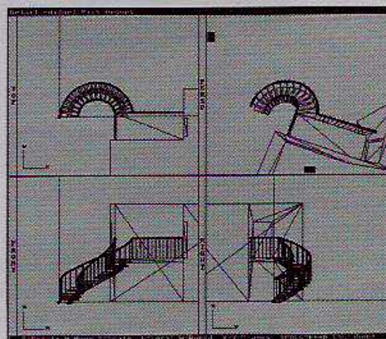
Imagine! Quel drôle de nom. Imagine est un programme de 3D, et même l'un des meilleurs.

*Ceux qui ont utilisé **TurboSilver** ne seront pas trop dépaysés, car l'idée et la conception générale lui ont été soutirées. Par contre, ceux qui viennent de Sculpt seront lancés dans un pays où tout sera à réapprendre.*

La boîte, je ne l'ai pas vue car j'ai reçu le programme par poste dans une enveloppe. Le mode d'emploi est en anglais, et il est loin d'être un modèle de clarté et de didactisme. Il faut chercher les informations, et le tutorial, voulant démontrer les capacités du programme, propose des exemples trop compliqués pour le péquin moyen.

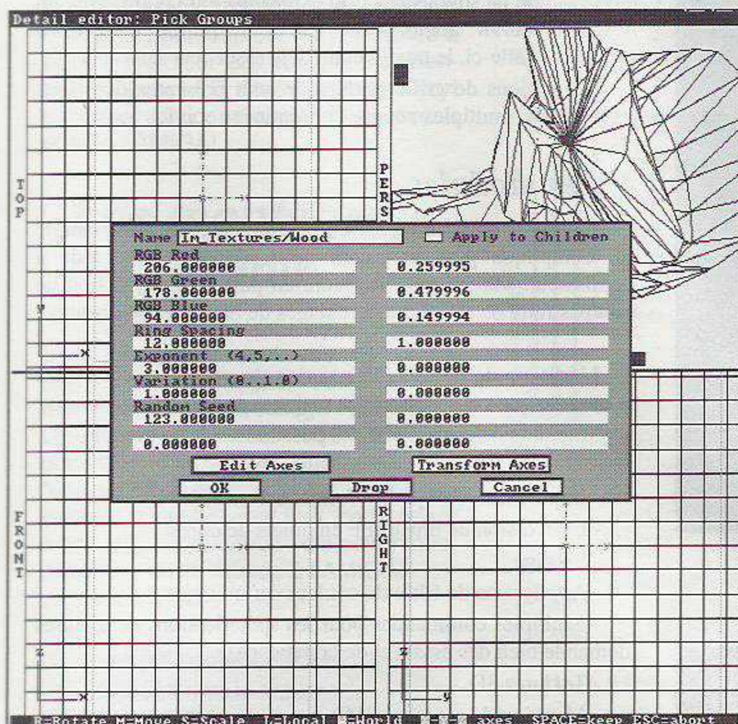
Concept General

L'idée de base d'Imagine est d'offrir un module pour chaque type d'application. Soit un écran depuis lequel il faut sauver son fichier, et le recharger une fois arrivé dans le module suivant.

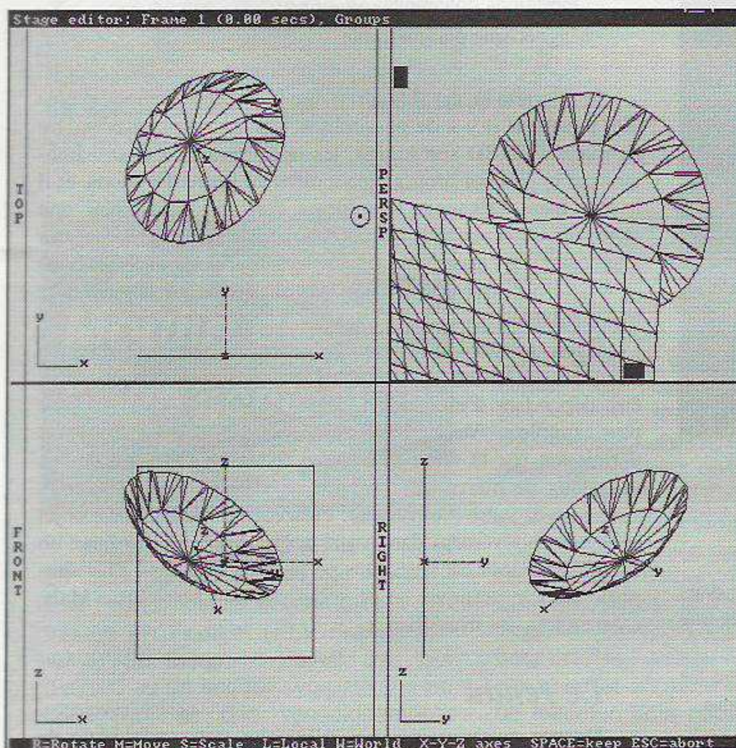


Les modules s'utilisent dans l'ordre suivant:

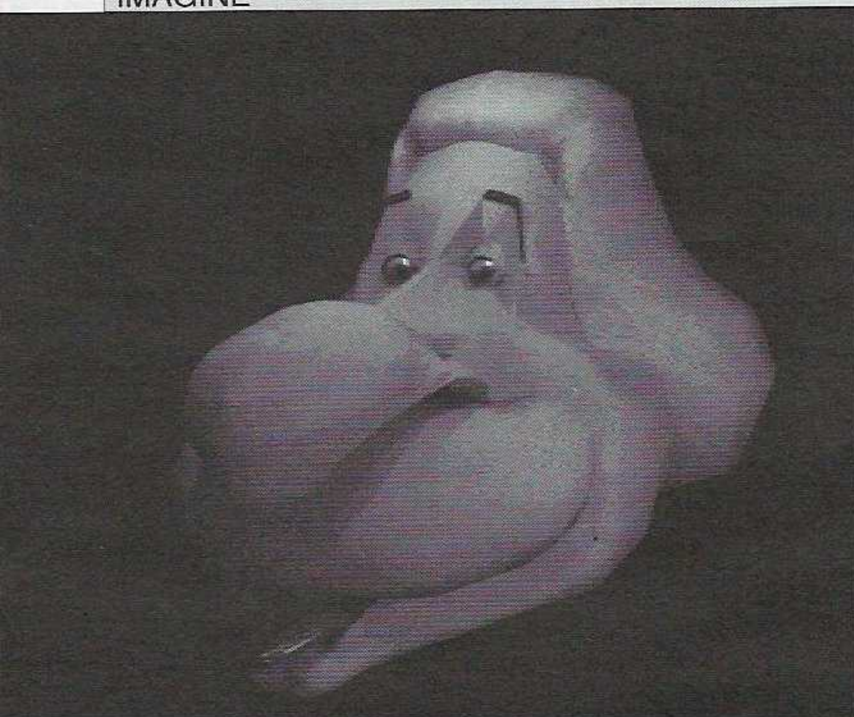
Form Editor est un modeleur surfacique, qui permet à partir de volumes de base de créer des objets simples à assembler plus tard dans vos scènes.



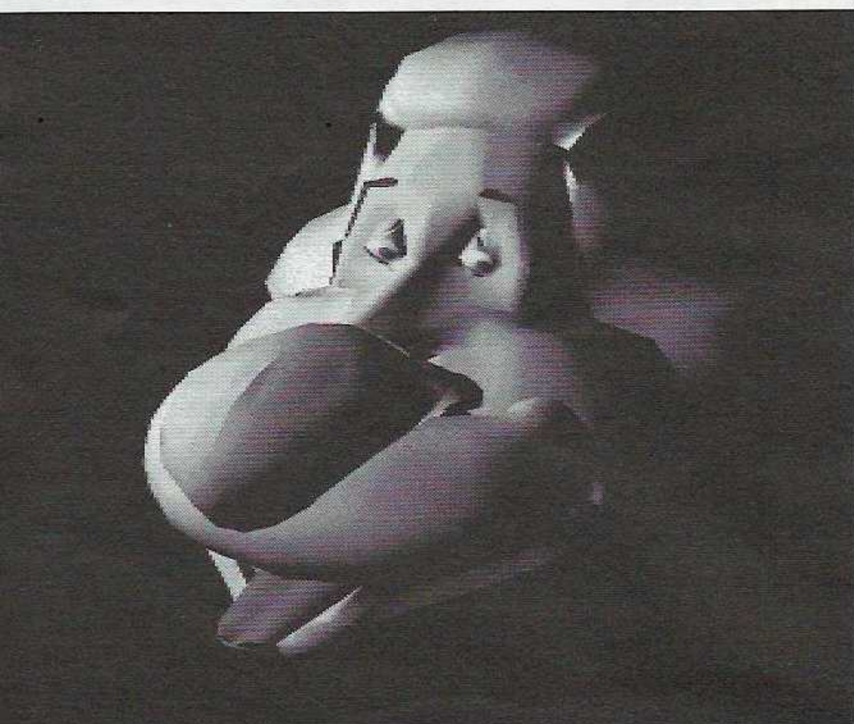
Détail Editor, (CI-DESSUS) qui lui est un éditeur d'objets, offrant un grand nombre d'options de modélisation, et surtout, c'est le module qui permet de gérer chaque facette d'un objet. Couleur, mapping, texture 2D ou 3D, lissage etc...



Stage Editor(CI-DESSUS) est le module de création de scènes, il permet de mettre en scène les objets créés par les deux autres modules, et de gérer leur déplacements lors d'animation.



Einstein - Sculpt



Einstein - Imagine

Cycle Editor est le point fort d'Imagine, c'est l'animateur d'objet dans toute sa puissance. Je n'ai pas vu mieux sur micro pour l'instant, c'est là que réside la clef du succès qu'aura ce programme.

Il y a aussi **Project Editor**, étroitement associé à Stage Editor, qui gère les différents types d'images et sortes de rendu et lance les calculs d'animations.

L'écran de travail...

Est composé de quatre fenêtres, soit de trois plans et d'une fenêtre de perspective en mode fil de fer. Chacune de ces fenêtres peut être agrandie en plein écran et il est possible d'y travailler tout en basculant l'écran d'un état à un autre. La fenêtre perspective mérite que l'on s'y arrête, elle est pourvue de deux ascenseurs horizontal et vertical qui permettent de bouger l'objet pour en apprécier ses subtilités. Cette fenêtre est sujette à de petites erreurs de calculs de perspective, mais comme elle n'est là que pour aider à la modélisation ne soyons pas trop exigeants. Par contre, avec un A500, il aurait mieux valu que l'on puisse choisir de supprimer celle-ci, le travail étant déjà assez lent sans cela.

Les options de grille et de snap sont présentes dans tous les modules, multiples zooms, coordonnées et infos aussi.

Les modules

L'éditeur de formes, est un module de conception simple qui complique plus le travail qu'il n'apporte une aide à l'utilisateur. Malgré tout, il faudra en passer par là si l'on ne veut pas faire de simples assemblages de boules et de disques.

L'éditeur de détails, lui n'a rien de simple, et c'est dans ce module que vous passerez la majeure partie de votre temps.

Voici une liste succincte des possibilités de ce module.

- Importation d'objets au format Silver 3.0
- Conversion de brush IFF en objets détourés
- Lissage
- Application de filtre de couleur sur un objet
- Multiples commandes pour les spécifications de textures (demande bien des essais et de la patience)
- Textures 3D
- Mapping de pinceaux IFF
- Altitude map, qui permet de créer des zones d'altitudes variables en fonction de la couleur d'une image IFF
- Transformation d'un objet en un autre (limité à deux objets ayant le même nombre de points)
- Extrusion simple, ou par cheminement (tubage)
- Rotation, alignement, taille etc...
- Opérations boléennes
- Magnétisme paramètrable

Je m'arrête là, car il faudrait que je réécrive le mode d'emploi tellement il y a de possibilités. Un mot sur une première en matière de 3D sur Amiga, les opérations boléennes. Imagine est le premier programme à offrir ce genre d'options, et il le fait bien. Découper une forme dans un plan, créer une ouverture dans une sphère sont maintenant des choses simples à exécuter. Les choix retenus par les programmeurs sont bons et satisferont tout un chacun. Une fonction qui devient vite indispensable.

Cycle Editor est le point fort de ce programme. Chaque objet est relié à un autre par hiérarchie, chaque groupe peut être dépendant d'un chemin. Dans la pratique c'est presque plus simple... Vous définissez une série de hiérarchies définissant par là une forme. Vous associez à chacun de ces morceaux de hiérarchie, un objet. Puis vous animez le tout, vous sauvez votre mouvement. Puis vous importez votre objet avec son mouvement dans votre scène, vous lui attribuez un chemin et le tour est joué. Plus performant tu meurs! Plus simplifié dans la pratique, ce ne serait pas mal non-plus... Mais, c'est en tout cas très efficace.

Le rendu

Un des autres points fort d'Imagine est son module de rendu. Associé à son éditeur de détail avec tous ses paramètres, il devient vite évident que les plus belles images 3D du futur viendront d'Imagine. Il vous offre pas moins de 6 types de rendu, dans toutes les résolutions et les formats possibles.

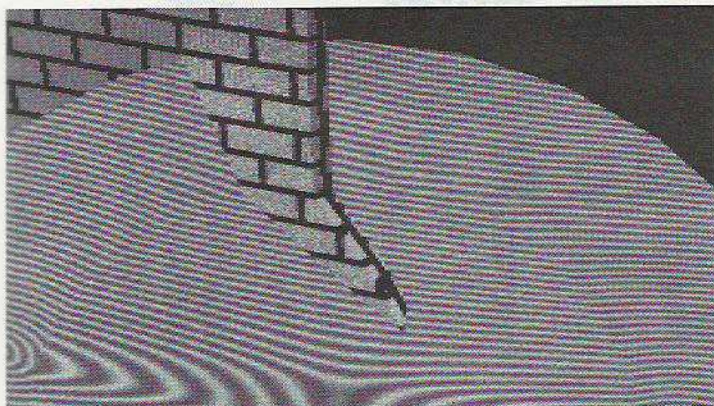


Image modifiée par la rédaction pour la mise en page.

Commentaires

Le travail va donc se décomposer comme suit:

Création d'une forme de base. Modification de cette forme de base dans l'éditeur de détails et mise en place des paramètres de rendu. Sauvegarde et importation de divers objets dans stage éditor pour la mise en place de votre scène. Sauvegarde puis choix du type de rendu et modifications. Et c'est là que ce type de conception est avantageux, si par malheur vous devez modifier un objet, vous l'importez dans détail éditor, puis modifiez ce que vous désirez, vous le sauvez puis lancez de nouveau le rendu. Pas besoin de toucher à votre mise en place, car Imagine pour chaque rendu va chercher les paramètres sur disque, et chaque objet est sauvé de manière indépendante.

Comme dit plus haut, j'ai été impressionné par les possibilités de ce programme. Il est clair que Sculpt a désormais un concurrent très sérieux. L'innovation dans les fonctions, la finition et la qualité sont là. Je regrette encore quelques buggs mineurs, mais dans l'ensemble, le programme est sain.

Le défaut d'Imagine, c'est justement ce qui fait sa force: c'est sa complexité. C'est un programme très lourd, et très difficile à maîtriser. De plus, lorsque l'on travaille sur de gros fichiers, sa lenteur d'affichage est un lourd handicap. Impulse devra encore ajouter des "Hide lines" pour accélérer l'affichage et le confort de travail, ainsi que la possibilité de geler la fenêtre perspective. Il faut regretter l'impossibilité de placer numériquement et d'une manière simple un objet; pour le faire, il faut passer par un biais peu pratique et surtout très lent.

En résumé

Un très bon programme, tirant vers le haut et réservé à ceux qui font de la 3D pour générer des animations ou des images, exclu pour la mécanique et l'architecture. J'ai tout particulièrement aimé les opérations boléennes,. Mais malgré cela, le modeleur n'arrive pas encore (à mon avis) à la hauteur des possibilités de Sculpt. L'idéal, est de créer les objets dans Sculpt, puis de les transférer avec InterChange et de les mettre en scène avec Imagine et ses attributs 2D ou 3D.

Ce programme est à déconseiller à ceux qui n'ont jamais fait de 3D, et qui ne lisent pas l'anglais. Vivement une version française!

Patrick

Editeur	**Impulse**
Distributeur	**Intelligent-Memory** (Allemagne)
Prix	Non communiqué
Disponibilité	Immédiate
Ergonomie	Moyen
Possibilités	Excellent
Mode d'emploi	Moyen
Notre appréciation	Très bon
Configuration	Requis DD + 1Meg minimum

Ou deux lecteurs de disquettes et 1Meg

Domaine Public

Un tour d'horizon avec Xavier Leclercq

De trop nombreuses personnes ignorent encore le potentiel énorme qui se cache sous le titre, un peu simplet de prime abord, Domaine Public. Recevant un courrier assez étoffé des lecteurs me demandant de plus amples renseignements sur le sujet je vais vous en informer et surtout vous transmettre les adresses.

D'abord un mot sur le **vocabulaire** (*Ed: voir aussi les commentaires de Cédric Beust dans* ***A-News*** *29 du mois d'octobre*).

Domaine Public (le vrai)

Les vrais DP sont ceux sur lesquels l'auteur a renoncé à tout droit sur ce qu'il a écrit. On peut les modifier, les "emprunter" pour faire partie de ses propres programmes, ou même les vendre, ameliorer ou non. Mais attention! La grande majorité des auteurs ne donne pas cette carte blanche...

Freeware

Ce terme signifie que le programme qui est diffusé sous ce label est librement distribuable et peut donc être recopié de main en main sans léser les droits de l'auteur. Ce dernier se réserve évidemment le Copyright(c) du soft c'est à dire que vous n'avez pas le droit de modifier le code du programme sans son autorisation.

Les disquettes misent en FreeWare ne peuvent pas être utilisées à une fin commerciale, histoire bien entendu de ne pas se remplir les poches derrière le dos de l'auteur...

Il n'est cependant pas rare qu'un FreeWare ou Shareware soit sollicité pour une commercialisation. Exemple de programme FreeWare: VirusX par Steve Tibbet.

Shareware

Ce terme se voit attribuer les mêmes revendications que sous FreeWare mais en plus, l'auteur vous signale que vous avez le droit moral de lui verser une somme d'argent, qui peut être fixée d'avance ou simplement laissée au libre choix de l'utilisateur,ce droit moral s'appliquant aux personnes utilisant souvent le programme.

Shareware "Compensé"

Pourquoi compensé? Parceque le shareware en Belgique et France ne fonctionne pas du tout. L'idée est de verser une petite somme à l'auteur, prelevée dès la "vente" de la disquette par une association de domaine public. Cette somme a été fixée à environ 5FF pour une disquette "se vendant" à un prix de l'ordre de 20FF prix total. C'est le cas aujourd'hui de Free Distribution et Hermès Diffusion (5FF) et FRAUG (6FF).

Low-Cost

Ce terme n'appartient plus au domaine public mais c'est une initiative qui peut en découler, c'est à dire qu'un programme d'abord mis dans le domaine public soit ensuite replacé, souvent en forme protégé, dans un circuit de commercialisation "bas prix". Pour un prix largement inférieur au prix pratiqué pour un soft similaire le distributeur espère en vendre plus.

Zone Grise

(*Ed: Rajoutons encore une catégorie: les* ***DP Payants,*** *ou* ***Zone Grise****, inventés par* ***A-Link****, association bordelaise de DP, qui a mis sur le marché à 130F le programme* ***Amigatel II****. La première version de ce programme était vendue à plus de 1000FF, et a souffert d'un piratage énorme qui rendait la distribution commerciale sans espoir. Transformée en domaine public librement copiable, les ventes d'un mois chez A-Link ont égalé les ventes de trois ans de vie commerciale. D'après A-Link, la distribution de programmes de hautes qualités par les associations de domaine public à but lucratif pouvait devenir une façon éfficace de lutter à la fois contre les prix excessifs, le piratage, et la pauvreté des auteurs. A suivre...*)

(A-Link, 7 rue du Colisée, 33000 Bordeaux)

Près de Zéro

Ne rêvons pas. Si le Freeware fonctionne très bien, le Shareware en Europe approche le zéro presque absolu (là je parle d'expérience et aussi au nom d'autres personnes). Outre-Atlantique parfois un philantrope, lors d'une crise de générosité, vous fera parvenir une dizaine de dollars...

Tout le monde connaît le ***PowerPacker*** de Nico François. Dans une de nos correspondances, celui-ci m'a déclaré avoir reçu en tout et pour tout environ 150 sharewares. C'est pas mal, mais le programme a fait le tour du monde... PowerPacker (en version professionnel) a donc finalement échoué dans le low-cost.

Le Dp c'est aussi une histoire de sous: si les programmes sont librement distribuables, le service que l'on vous offre pour les obtenir est lui payant. Certaines associations peuvent vous offrir une aide technique, des affiliations au club qui sont attachées à l'association (et tous les avantages qui peuvent en découler: prix club sur soft où/et Hard), une "hotline" où vous pouvez les contacter en permanence etc...

Les séries distribuées sont diverses et leur nombre étonnant... Au hazard une série de noms:

ACS:Arslans Super-Serie,démos,intros, musiques et utilitaires. >305 disks!

TPUG: Torento Pet Users Group >10 disks d'utilitaires.

CHANNEL ONE: 30 disks pleines à craquer d'intros.

AUGS: Amiga User Group Suédois . >90 Disks

BCS: Boston Computer Society. >14 Disks

POSEIDON: Une méga série Allemande. >267 disks!

SACC: Sacramento Computer Club. >4 Disks.

JUMP DISK: Public Domain Californien. >9 Disks.

AMOK: Amiga Modula-2 Klub Stuttgart . Util. écrit en MODULA-2. >41 Disks. (MuchMore par exemple qui permet de visualiser les "contents" des dernières Fish est un produit de ce club).

CAMELOT: Encore une série de Suéde. >50 Disks.

KICKSTART: Une autre méga série de plus de 310 disks!

BAVARIAN: C'est une série Allemande de plus de 180 disks, à noter de nombreux jeux.

FRANZ: Encore une série Allemande de plus de 91 disks...

BRUNO-SOFT: Série remplie de "SlideShows" et musiques. >360 Disks!

DELTA: Série Suédoise de plus de 169 disks. etc... etc...

Dieu créa Fish

Au début de l'histoire des Dps, Dieu créa Fred Fish. Fred est un ardent défenseur du Domaine Public. Son catalogue regroupe des centaines de disquettes pour tous les goûts. "***Aquarium***" disponible sur la FISH 301 est un soft **genial** qui permet à tout à chacun de consulter à demeure le contenu de chaque Fish suivant un choix de sélection. Indispensable. De plus un utilitaire du nom de NewFish sur cette Amiga_Lib_Disk_301 permet de mettre à jour le catalogue: le programme lira automatiquement le contenu du fichier "contents" qui se trouve sur chaque Fish en séparant les commentaires appartenant à chaque programme, construisant ainsi le catalogue. Sur la FISH 369 on peut trouver AQdata (Auteur: Howard Hull), une base de données pour remettre à jour votre catalogue.

Ordre de prix: pour de 1 à 9 disks $6 par disk; pour la librairie complète $2 par disk. On y trouve sources langages divers (c,pascal,assembleur,...),prgs musique, Démos Sculpt, utilitaires, des jeux (petits nombres) et un peu de tout. (*FRED FISH : Amiga Library Disks 1835 East Belmont Drive Tempe,Arizona 85284 USA*)

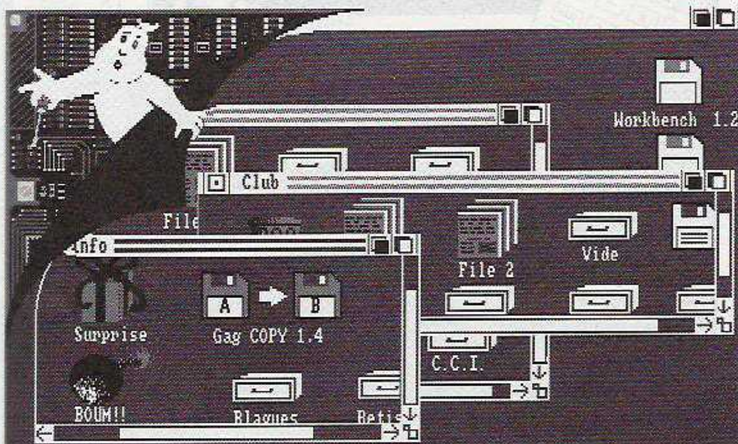
France

Les FISHs ont un suivi régulier dans notre A.G.V (A-NEWS grande vitesse) grâce à une équipe dynamique de jeunes gens sympa. Ce qui me permet d'enchaîner en citant **Hermes Diffusion**. Leur travail de titan afin de commenter les Dps en français en font évidemment la vedette de cette sélection. Comme on dit : "Home Sweet Home".

Ordre de prix: de 20FF à 35FF. On y trouve: FISHs, Amicus, Tbag, Faug, Panorama, RPD, Prestiges, France, M.i.A disks. Catalogue en français! (*HERMES DIFFUSION: B.P 304, 59220 Denain)*

Près de 600 disquettes remplies à 90% de Slideshows et démos c'est aussi la spécialité de **PDS FREE LINE** Ordre de prix: 15FF par disk. On y trouve: Démos, Mégas démos, digit, slideshows. (***PDS FREE LINE****: 7, rue de Coursic 64100 Bayonne FRANCE tél: 59.59.39.65)*

Je ne peux pas faire non plus sans citer le "User Group" **FRAUG** que les lecteurs d'***AmigaNews*** connaissent parfaitement. Ordre de prix 10F-15F pour adhérents. (*Fraug: Bp 64, 64202 Biarritz Cedex*



Merci CCI ! (voir Belgique)

FRANCE tél: 59-24-67-14) (*Ed: Un nouveau service, indépendant de FRAUG mais à la même adresse, est l'association* ***DP Club*** *spécialisant dans les commandes à la carte*).

Nous ne parlerons pas ici des clubs en général, par exemple **Atacom** et **Buggs**, qui organisent, eux aussi, des services de DP, souvent aux prix très intéressants pour leurs membres (adresses en rubrique CLUBS en fin de journal).

Plus proche de chez moi dans le nord **Free Distribution**, une autre association loi 1901 propose une série de disks DP axée également sur la même idée: distribution de démos en tous genres. Catalogue disponible sur papier (Amiga & MS-DOS).

J'ai retenu l'aide que peut apporter aux débutants le dernier volet des quelques feuilles qui forment le catalogue en décrivant d'une manière simple comment se servir du CLI pour consulter les disks. On y trouve: TBAG, FISHS, démos, slideshows, digits. Ordre de prix: 15-20FF (*FREE DISTRIBUTION: Association Loi 1901 B.P. 134, 59453 Lys Lez Lannoy, FRANCE*).

Cette liste est loin d'être exhaustive, mais voici encore quelques adresses:

- **Attila PDS** (graphisme, musique et animation), 15F frais de port compris, à BP 192, 63805 Cournon Cedex
- **MegaVision** (Amateur, Agatron, Amicus, AmosDP, Apdc, Apdl, Faug, Fish, Hpb, Panorama, Soft, TBag), 18F frais de port compris, à BP 648, 76059 Le Havre Cedex, tél 35-43-07-38
- **Load'N'Enjoy** (musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque, etc.) à partir de 10F, à BP10, 08000 Villers-Semeuse
- **AlphaClub Informatique** (mégadémos, démos, jeux, utilitaires, slides, musiques, Fish, Amicus, TBag, ANC etc), Association Foyer Culturel, Alain Gagliardi, 3 rue Roth, 57200 Sarreguemines.

Belgique

Il existe à Charleroi en Belgique un CLUB qui ne se contente pas de diffuser des DPs classiques (Fishs, RPDS, Amicus, ...); le **Carolo Club Info** (C.C.I.) a créé une collection DPs sous le nom disks C.C.I. J'ai retenu par exemple un SlideShow d'images digitalisées du film "37.2 le matin" via un VIDI mono (bonne qualité, images parfois "un peu chaudes") ; et un disk plein à craquer de sons digitalisés dont l'écoute ne manque pas d'humour...10/10! (*Carolo Club Info: 145 Grand Rue B-6000 Charleroi Tél:(32-71) 42.14.31*)

M.i.A Software se démarque du lot en proposant les M.i.A disks, dont Pierre Ardichivili vous a déjà fait part de ses impressions. M.i.A distribue aussi A-NEWS en Belgique. Les M.i.A disks sont plus chèrs que les autres mais la qualité est au rendez-vous de ce côté là : bravo. (*M.i.A software: BP 111, 2018 Anvers 14 BELGIUM*)

Grande Bretagne

Lorsque j'ai commandé le catalogue d'une association qui se dit le N°1 du DP en Grande Bretagne, je pensais recevoir quelques feuilles ou un catalogue sur disquette; je ne me doutais pas que le catalogue en question prendrait la taille d'un petit livre (plus de 74 pages!). C'est le catalogue sur papier qui a retenu le plus mon attention. Un mauvais point à remarquer, quoiqu'il s'agisse sans doute d'un accident, sur deux disquettes que j'ai commandées une seule fonctionnait, l'autre étant infectée par un virus! **Softville**, c'est le nom de cette association, propose aussi un service club, des produits hardwares et softwares et est en liaison avec l'U.K. Amiga User Group. Ordre de prix: (Si non membre) de 1 à 5 disks 3 livres sterling par disk, plus de 10 £2.50. On y trouve: Fred Fish, Amicus, Panorama, Slipped disks, FAUG, APDC et surtout la spécialité les SOFs: des démos, slideshows, compil. de sons les plus récentes (plus de 550 SOFs disks). (*SOFTVILLE Public Domain Service: Unit 5, Stratfield Park, Elettra Avenue Waterlooville, Hants PO7 7XN U.K. Hotline: 0705 266509*)

Pour programmer facilement on parle beaucoup d'AMOS actuellement comme un langage révolutionnaire qui permettra de concevoir jeux et éducation en un temps plus court que tout autre langage. Mais comment se faire "la main", où se procurer des disquettes d'exemples de programmation? Réponse, dans les Dps chez 17Bit Software qui propose dans son catalogue quelques disquettes de sources tournant sous AMOS.

On y Trouve: Slideshows, MégaDémos, Utilitaires, Disk-Mags, Fishs, NewsFlash, .. *(17BIT SOFTWARE PO Box 97 Wakefield WF1 1XX ENGLAND. Une "Hotline" peut-être appellée 24Hs/24 : 0924 366982)*

(A propos de language de programmation, celui qui cherche à faire du LOGO sur Amiga doit se procurer l'AMICUS-18)

Encore des exemples; adresses en vrac en provenance d'Angleterre:

PDOM PD Amiga AC (pas mauvais) P.O.BOX 801, Bishop's Stortford, Hertfordshire, CM23 3TZ England; **Virus Free PD** (Pas mal le catalogue) 23 Elborough Road, Moredon, Swindon, Wilts, SN2 2IS England; Premier P.D.(bof) Dept. CU. 15 Croxteth Dr., Rainford, Merseyside. Wall 8JZ England; NBS Public Domain (Très très bon!) 132 Gunville Road, Newport, Isle Of Wight PO30 5LH England; Cheap Amiga PD: (bof) 14 Beech Grove, Beverley Road Hull, HU51LY England.

L'Allemagne

J'ai trouvé la plus grande diversité chez les associations Allemandes, qui distribuent une énorme palette de collections dans le domaine public.

A.MANEWALDT par exemple dont le **catalogue** occupe pas moins de 4 disks mais malheureusement IN DEUTCH ONLY. La spécialité étant comme je l'ai dit les grandes collections classiques (et les autres), pas tellement de MégaDémos et slideshows comme par exemple 17Bit Software. On y trouve: (liste très incomplète car dans le cas contraire je risquerais de noircir qq. pages...) Amicus, RPD, FAUG, FISH, PANORAMA, UKAug, Time-disk, Apollo, BPD, Amiga_Magazin_Utilities, Amuse, Thunder, Amok, Antares etc...

Ordre de prix: Catalogue 10DM pour 4 disks. Disks 5"1/4 1.20 DM, 3"1/2 2.25 DM (*A. MANEWALDT: Postfach 129, W-6703 Limburgerhof Hotline: (0 62 36) 673 00 (24Hs/24)*

Et un grand PLUS à l'**Amiga Public Série (APS)** qui distribue un nombre incalculable de collections! J'ai retenu une série de sons pour SoundTracker (environ 30 disks), une série de disks sources en Assembleur (plus de 60 disks!), qui sont très difficiles à trouver ailleurs.

A ce stade on peut parler d'industrie du DPs, tellement c'est énorme!! Les catalogues sont disponibles par séries et sont en DEUTCH seulement pour la plupart...J'ai dû commander pas moins de 5 disks pour avoir un aperçu des collections! Les disquettes sont gravées au nom d'APS Amiga Public Center. Ordre de prix: 2.8 DM pour le format 3"1/2, 1.7 DM pour le format 5"1/4. On y trouve: TOUT où presque!!!!!!!! (Power-Packer Professional: 39DM)

(*A.P.S -electronic-: Sonnenborstel 31, W-3071 Steimbke*)

Lorsque je me suis rendu à Amiga90 au Cologne Convention Center, il y avait au stand 110 un certain Stefan Ossowski qui distribuait du Domaine Public. J'ai contacté ce dernier et il m'a répondu qu'il ne distribuait plus du Domaine Public mais qu'il avait créé une société qui distribuera des futures versions de programmes du Domaine Public en Low-Cost. J'espère pour lui que sa reconversion sera réussie.

J'ouvre une mini paranthèse pour vous faire remarquer que même si les deux Allemagnes de l'Est et Ouest s'unifient pour former une seule nation, il n'en sera pas de même avec les services postaux Allemands, du moins pas avant 1992. Pour écrire à l'ex-Allemagne de l'Ouest il vous faudra précéder le code postal d'un W, et d'un O pour l'ex-RDA.

Etats-Unis

Il n'y avait pas qu' Ossowski à Cologne, on pouvait aussi y rencontrer des Américains d'une association du nom de **Comp-U-Save**. Née en 1982, cette association est très active et n'hésite pas à prendre l'avion avec tout son matériel pour se faire connaître des Européens! Ordre de prix: 4$ pour le disk et $3 pour "mailing" (pour les U.S.A) On y trouve: Amuse, AUGKC (Amiga UG of Kansas City), BCS, I.C.P.U.G (Independent Commodore Product Users Group-England), Fish, etc...

(*COMP-U-SAVE: 410 Maple Avenue Westbury, N.Y. 11590 U.S.A tél:(516)-997-6707*)

Restons aux USA où il existe **Public Domaine Resource**, une association DP qui est assez originale: elle ne distribue que par programmes.

Je récapépète depuis le bédut: J'ai reçu un catalogue ne comprenant que le nom du programme et un chiffre qui lui est à chaque fois associé représentant la taille relative de chacun des programmes. En totalisant les chiffres et en divisant le tout par 25 j'ai calculé ainsi le nombre de disks commandé et donc le prix de ma commande.

Ma commande était:

AssemblyTools (140 Assembler routines for programming) 17.5,

Icons #3 (various icons for disk, drawers, Projects & Tools) 5.0,

NGC (Small Virus checker with save boot +options) 2.5,

pour un total de 25.0. 25/25 = 1 DISK : prix du disk $6.00. 25.0

Frais de port + copie: (Shipping & Handling) $2.00 pour le premier disk et 50 cents pour chaque nouvelle disquette. (Remarque: si vous habitez au Mexique cela ne vous coûtera que $1.00! Ouha que cela m'intéresse!) (*Ed: Je n'ai rien compris, mais ce n'est sûrement pas grave*).

(*Public Domain Software Resource: P.O. BOX 7175 Loma Linda, CA 92354 U.S.A.*) PDsResource distribue également un Fanzine où l'on parle de...Dps of course!

Pays Bas

N'oublions pas **UGA** dont Hermes Diffusion nous présente les merveilles. Il faut bien dire que Ron Fonteine ne ménage pas ses efforts pour obtenir un résultat de qualité. UGA distribue également en low-cost. Il y a quelques mois Ron avait déclaré qu'il allait geler ses produits car le piratage en Allemagne était trop grand. (Un de leur low-cost avait été piraté dans les jours qui avaient suivi sa sortie.) On peut comprendre sa déception le low-cost c'est une initiative qui en vaut la peine pour l'acheteur mais qui se trouve risquée pour l'éditeur si les quantités vendues ne suivent pas! Pour les UGAs comme les FRANCEs où quelques disquettes de FREE-DISTRIBUTION le distributeur a prévu des royalties pour l'auteur. Je ne peux pas me prononcer en toute objectivité sur cette manière de solliciter les programmeurs pour des productions de qualité car il se fait que j'en touche. (des royalties) A vous de juger. On y trouve les séries: UGA Slide (>7Disks), UGA Sonix (>11Disks), UGA Animat. (>9disks), UGA Special (>14disks), UGA Intros(>17disks), (UGA Public Domain: Crosestein 33-14, 3704 Nm Zeist Holland Tél: (0) 3404-52987)

Pour terminer, je souligne l'élément EN PLUS que peut apporter au service après vente (SAV) la disponibilité de DPs au débutant achetant sa machine! Evidemment vous devez toujours vous assurer qu'il s'agit bien de DPs et pas d'autre choses! Cet article ne constitue qu'un rapide tour d'horizon (très rapide) d'associations du Domaine Public avec qui j'ai eu affaire de près ou de loin. Il existe beaucoup d'autres associations et je ne demande qu'à les connaître. Je terminerai donc par vous indiquer mon adresse: Leclercq Xavier Vieux Chemin d'Ath n°12, B-7548 Warchin.

Bonne chasse dans cette caverne de merveilles que l'on peut découvrir dans le Domaine Public...en cherchant un peu...

Xavier

LE SHAREWARE DE L'ANNEE?

SID parTimm Martin est une bonne exemple du niveau tout-à-fait professionnel atteint par bon nombre de logiciels du "domaine public". Mais: si vous aimez ce shareware n'oubliez pas d'envoyer un mandat postal international de quelques dollars à Timm. Vous sera recompensé par la toute dernière version, qui promet davantage de "gadgets" programmables par l'utilisateur...

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

NOUVEAU

I V S
TRUMPCARD
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

TRUMPCARD PROFESSIONAL
(A2000-A500)

La carte contrôleur SCSI La plus rapide du monde (transfère les données plus vite que son ombre ! Jusqu'à 1.9 Mega-Octet par seconde sous Dperf2).

Grâce à son procédé exclusif SCSI-SHARE il est possible de connecter plusieurs disques durs à plusieurs ordinateurs (jusqu'à 7 UC). Et toujours la TRUMPCARD qui, elle aussi, est rapide et confortable.

TRUMPCARD PROFESSIONAL A2000 .... 2.250 F.
TRUMPCARD PROFESSIONAL A500 (avec boîtier) ...... 2.550 F.

A2000
TRUMPCARD PRO HC40Q QUANTUM 40 Q (19 mS) . 5.500 F.
TRUMPCARD PRO HC52Q QUANTUM LP525 (14 mS) . 5.750 F.
TRUMPCARD PRO HC80Q QUANTUM 80 Q (19 mS) . 7.600 F.
TRUMPCARD PRO HC105Q QUANTUM 105 Q (19 mS) . 7.950 F.

A500
TRUMPCARD PRO 500/40Q QUANTUM 40 Q (19 mS) 5.900 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LP525 (14 mS) 6.150 F.
TRUMPCARD PRO 500/80Q QUANTUM 80 Q (19 mS) 7.990 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM 105 Q (19 mS) 8.490 F.

TRUMPCARD A2000 .... 1.650 F.
TRUMPCARD A500 (avec boîtier) .... 1.950 F.

A2000
TRUMPCARD HC40Q QUANTUM 40 Q (19 mS) .... 4.990 F.
TRUMPCARD HC52Q QUANTUM LP525 (14 mS) .... 5.250 F.
TRUMPCARD HC60 SEAGATE 177N (28 mS) .... 5.450 F.
TRUMPCARD HC80Q QUANTUM 80 Q (19 mS) .... 6.990 F.
TRUMPCARD HC105Q QUANTUM 105 Q (19 mS) .... 7.490 F.

A500
TRUMPCARD 500/40Q QUANTUM 40 Q (19 mS) .... 5.300 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LP525 (14 mS) .... 5.650 F.
TRUMPCARD 500/80Q QUANTUM 80 Q (19 mS) .... 7.390 F.
TRUMPCARD 500/105Q QUANTUM 105 Q (19 mS) .... 7.890 F.

Boîtier externe A500
pour Trumpcard Professional et Trumpcard.

NORDIC POWER
La cartouche d'action Amiga
A500 .... 950 F.
A200 .... 960 F.

MOUSE MASTER
PRACTICAL SOLUTIONS
Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix .... 195F.

NOUVEAU

EXPANSION SYSTEMS

La carte BaseBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.

- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée OK .... 995 F.
2MO .... 1.990 F.
4MO .... 2.990 F.
6MO .... 4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K .... 1.250 F.

DATAFLYER
Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000
DataFlyer 40 (HD 40 MO, 28ms) .... 3.390 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14ms) .... 3.890 F.
DataFlyer 40/2MO
(HD 40/2 MO + mémoire, carte fille, peuplée 2 MO) .... 5.190 F.
DataFlyer 40/4MO RAM
(HD 40 MO + mémoire, carte fille, peuplée 4 MO) .... 6.190 F.
DataFlyer 52Q/2MO RAM
(HD 52 MO + mémoire, carte fille, peuplée 2 MO) .... 5.680 F.
DataFlyer 52Q/4MO RAM
(HD 52 MO + mémoire, carte fille, peuplée 4 MO) .... 6.690 F.

A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500
DataFlyer 500/40 (HD 40 MO, 28ms) .... 4.190 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14ms) ...... 4.590 F.
DataFlyer 500/40/2MO
(HD 40 MO + mémoire, carte fille, peuplée 2 MO) .... 5.950 F.
DataFlyer 500/40/4MO RAM
(HD 40 MO + mémoire, carte fille, peuplée 4 MO) .... 6.990 F.
DataFlyer 500/52Q/2MO RAM
(HD 52 MO + mémoire, carte fille, peuplée 2 MO) .... 6.350 F.
DataFlyer 500/52Q/4MO RAM
(HD 52 MO + mémoire, carte fille, peuplée 4 MO) .... 7.350 F.

EXTENSIONS MEMOIRE
8-UP ! (DIP)
2/8 MO
(A2000)
MICROBOTICS

2 MO .... 1.900 F.   4 MO .... 2.990 F.
6 MO .... 3.990 F.   8 MO .... 4.990 F.

EXTENSION MEMOIRE
512 K avec interrupteur et horloge.
A500 **490 F.**

BOOT SELECTOR
Vous choisissez de booter :
DFO : ou DF1 : (A500)
DFO : ou DF2 : (A2000)

A vous la liberté
Installation facile
125 F.

NOUVEAU

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)
PROFESSIONAL SCANNER

- Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats.
- Capacités de scan de 75 à 600 DPI.
- Compatible avec toutes les résolutions Amiga.
- Impression directe sur HP LaserJet.
- Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.
- 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : .... 9.500 F.

UNIVERSAL SCANNER II NOUVEAU
Scanner à plat, 200 DPI, 16 niveaux de gris.
Toutes les capacités d'un scanner à plat, livré avec logiciel.
• Scanner • Imprimante émulation graphique NECPS 180 DPI. Durée d'impression d'une page graphique A4 : 9 sec. • Photocopieur • FAX standard G3 9600 DPI. .... 9.900 F.
(la fonction FAX n'est utilisable qu'à l'export.)

HANDY SCANNER .... N.C.

K C S
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureau tique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.
Prix : ....NOUVEAU PRIX............ 2.480 F.

TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER
choisissez entre la version
MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilissez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO .... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO .... 495 F.

SAMPLER MK2
Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillon par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix .... 580 F.

MINIAMP 3
L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs.
Prix .... 360 F.

MINIAMP 4
Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm. Prix .... 530 F.

MINIAMP 5
Ensemble comprenant le MINIAMP 3 plus deux enceintes bibliothèque, haute qualité, comprenant un tweeter, un sqwaker et un woofer.....
Prix .... 895 F.

INTERFACE MIDI
INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix .... 450 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 01/01/91 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS □□□□□□□□□ A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82

NOM ....
ADRESSE ....
VILLE .... CODE POSTAL └┴┴┴┴┘

Qté	ARTICLE	PRIX unit.

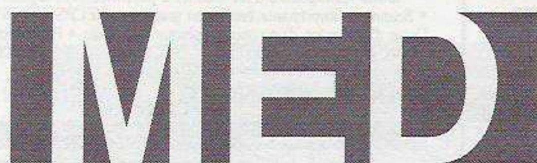
FRAIS DE PORT ....
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France
TOTAL ....

AMIGA
□ CHEQUE
□ CCP
□ Carte Bancaire
expire à ....
Date ....
Signature ....



MED

Un Tracker DP Multi-tâche, Françisé, et à MIDI



Le descriptif de MED qui suit est l'introduction de la documentation du programme par l'auteur. Nous l'avons extrait de la traduction de la doc entière (64k de texte, 15 pages, presque 9000 mots) traduit "pour tous les AmigaFans Francophones" *par l'équipe du Club Atacom.*

Nous esperons avoir l'avis de Nicolas Fournel sur MED pour un prochain numéro, mais en attendant voici donc quelques écrans et l'introduction de l'auteur, le Finlandais Teijo Kinnunen.

Dans son Read_Me il annonce que MED V2.13 est copyright est n'est donc pas strictement domaine publique comme les versions précédentes. Mais il ajoute: "Je ne veux pas que cela affecte la vie des utilisateurs normaux en aucune facon. Je veux affecter la vie de ceux qui ont prevu de ***VENDRE*** *MED. Si vous voyez quelqu'un vendre MED avec un prix au-dessus du prix normal pour le DP, SVP contactez moi en anglais à Oksantie 19, SF 86300 Oulainen, Finland"*

MED est un nouveau clone de SoundTracker..mais MED possede beaucoup d'options qu'un SoundTracker n'a pas! (ex:support MIDI).

D'abord quelques mots sur l'editeur (si vous utilisez un SoundTracker, vous savez déjà ces choses): MED n'utilise pas la notation musicale standard (comme DMCS par exemple). La musique est decrite par des nombres et le nom des notes.

A = LA, B = SI, C = DO, D = RE, E = MI, F = FA, G = SOL.

Exemple:

```
01  C-2 1000   --- 0000   E-5 K210   --- 0F20
02  D-2 1000   E#1 4000   ---  0000  --- 0000
03  ---  0000  --- 0000   ---  0000  --- 0000
etc...
```

Il y a des avantages et des inconvenients. Comme inconvenient: vous ne pouvez pas ecrire les notes pour qu'un musicien puisse les jouer.Comme avantage vous pouvez ecrire plus vite et plus efficacement vos musiques.

Une musique est composee de blocks, chaque block contient de 1 à 256 lignes. Il peut y avoir jusqu'à 100 blocks, ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre et autant de fois que l'on souhaite.

Le programme

L'interface utilisateur de MED est divisée en dix "panels", chacun d'eux contienne plusieurs gadgets. Seul un panel est visible à l'écran à la fois. Vous selectionnez chaque panel avec 10 boutons qui sont toujours visibles. Il existe beaucoup de racourcis clavier. Apres avoir étudié l'utilisation de ce programme, vous étudierez ces racourcis qui faciliteront l'utilisation de MED. Il existe aussi quelques commandes qui ne sont accessibles que par le clavier, lisez la liste des racourcis clavier à la fin de ce fichier.

Entree des notes

Les notes sont entrées avec les touches du clavier de l'Amiga. Les entrées avec un clavier MIDI sont aussi possibles. Les touches sont ordonnées comme sur un piano:

```
 23  567  90  -\
AZERTYUIOP^$
 SD  GHJ  LM
WXCVBN,; : =
```

Vous pouvez entrer ainsi 2,5 octaves des 5,2 octaves disponibles. Les touches F1 - F4 changent d'octave. La rangée du bas (W - =) est

l'octave la plus basse, A - U est la plus haute, et I - fait partie d'une octave plus haute.

Si un instrument est chargé, vous pouvez entendre le son lorsque vous pressez sur ces touches. Si vous voulez entrer des notes sur un block vous devez lancer l'édition (Esc). DEL est utilisé pour entrer des pauses (---). Le curseur peut être deéplacé avec les touches du curseur.

Blocks

Lorsque vous composez une musique, vous le faîtes block par block. Remplir un block de notes, créér un nouveau block, le remplir...
Pour jouer les blocks dans l'ordre correct, vous devez créér la "playing sequence list" (playseq). C'est la liste des numéros des blocks, qui sont joués dans cet ordre, du début à la fin. Ainsi vous pouvez faire jouer un block autant de fois que vous le désirez dans votre morceau. Lorsque le dernier block de la liste a été joué le morceau recommence. Il est possible de l'arrêter! La longueur maximum d'une séquence est de 256 nombres. Cela devrait être suffisant pour tous les cas (sinon écrivez moi..).

La barre des Status

Entre le panel et l'ecran des blocks il y a la barre des status, qui montre quelques informations "Stratégiques" qu'il est bon d'avoir sous les yeux constamment.

```
+--------+-----+--+-+--+-------+--+---------------------+
|001/003|00/02|12|E |2x|::::::::|01|AnalogString        |
+--------+-----+--+-+--+-------+--+---------------------+
     |       |    |   |   |        |     |          |
 Playseq-ptr |    |   |   |     Pistes  Instr #  nom de l'Instrument
             |    |   |   |
         Block #  |   |  Insertion vide de note entre les notes
                  |   |
  Clavier-octaves   Edition on
```

Playseq-ptr:

Le premier nombre est celui de la "playing sequence" (commencant par 1) en cours, le second nombre représente le nombre de fois que ce dernier est joué dans le morceau. Le premier est très important lorsque vous jouez le morceau ou que vous éditez la liste "playseq".

Block #:

Le 1er nombre est celui du block en cours (commencant par 0) et le 2ème est le nombre du dernier block. Cela ne vous dit pas combien il y a de blocks, mais si vous en ajoutez 1, c'est fait. Dans l'exemple il y a 3 blocks, et le premier est le block en cours.

Clavier-octaves:

Ce nombre vous dit quelle octave est utilisée lorsque vous jouez sur le clavier de votre Amiga. Le 1er nombre est l'octave de la rangéé du bas et le 2ème celle du haut.Ceci peut être changé par F1 - F4.

Edition on:

Lorsque l'édition est fermée vous ne pouvez pas insèrer des notes ou des nombres dans le morceau. Pour allumer- éteindre: pressez la touche ESC ou cliquez le "E". Lorsque le "E" est en inverse vidéo, l'édition est possible (on).

2x:

Cela active l'espacement double entre les notes que vous entrez. Ceci est utile lorsque vous écrivez des morceaux lents. Vous n'avez pas à appuyer sur DEL trop souvent.

Pistes:

Il est possible d'ouvrir/fermer les pistes pendant l'édition. Les 16 points représentent les 16 pistes possibles. Lorsque le point est rouge (défaut) la piste est ouverte. Lorsqu'il est blanc la piste est fermée.

Instr #:

Le numéro de l'instrument en cours. Le nombre maximum d'instruments est 63. Les instruments sont numérotés de 01 à 1V.

nom de l'Instrument:

Le nom de l'instrument en cours.

Vous pouvez changer le numéro d'instrument, du block en cours et de la playseq-ptr, en cliquant sur le chiffre que vous voulez changer. Le bouton gauche l'augmente, le droit le diminue. C'est la façon la plus rapide d'avancer la playseq-ptr de 100 par exemple.

Instruments

Comme noté auparavent, il peut y avoir jusqu'à 63 instruments dans une musique. Il y a 2 types d'instruments: les Samples et les instruments MIDI.

Samples: Ce sont les instruments reproduits par l'Amiga par ses 4 canaux. Ils peuvent être joués seulement sur les pistes 0 à 3. MED peut charger les samples et les IFF 8SVX 1, 3 & 5 octaves. Ceci veut dire que vous pouvez charger tous les samples dans MED, et les utiliser dans vos morceaux. Sample = Echantillon.

Instruments MIDI: Ce ne sont pas vraiment des instruments. Ce sont juste des réglages à apporter aux notes jouées par un instrument, qui sont envoyés à travers l'interface MIDI. Ils ne prennent pas de mémoire comme les samples. Lorsque vous désirez qu'un instrument soit MIDI, vous devez régler le canal MIDI qui sera utilisé pour jouer les notes.

Chargement des samples

Parceque nombre de personnes ont des centaines/milliers de samples, éparpillés sur des disquettes différentes, MED doit organiser cela. Ceci est fait à travers un fichier "MED_paths"(path = chemin). Il contient le nom des répertoires, le nom des samples...etc. Comme cela MED sait où se trouve chaque sample et peut le charger à partir de la bonne disquette. Ce fichier est chargé lorsque MED démarre. Il doit être placé dans le même répertoire que MED ou encore dans S:. Ce fichier peut être écrit sur un éditeur de texte (ED, AZ,..), mais il est plus facile de le faire avec MED. Voir les détails plus loin dans ce fichier.

Note

La note et les nombres:

```
           commande
               |
D#3        5 1 0F
  |        |  \·|
note       |   \|
  instrument #   data byte (option de "commande")
```

note est la note à jouer (ou "---" pour, pas de note)

instrument # est le numéro de l'instrument (01 - 1V). Le double zéro est interprété comme un espace. "0" veut dire que la note est jouée avec le même instrument avec le même volume que la note précédente de cette piste.

commande est le numéro de commande/effet à jouer. S'il n'y a pas d'effet ou de commande, commande et data byte sont à 0.

data byte donne plus d'informations sur les effets/commandes. Ceci est developpé plus loin....

Le numéro peut être changé simplement en plaçant le curseur sur le numéro à changer et en tapant le nouveau numéro. Si vous avez à changer le 5ème nombre (entre la note et les autres nombres: C-212000), positionnez le curseur à partir du 1er nombre qui est toujours visible, pressez Shift et entrez le 1er nombre. C'est un peu dur à expliquer, mais essayez. Parceque Shift-0 - 9 est limité, pressez Amiga-Shift-0 - 9. Ce n'est pas très pratique, mais il n'y aura probablement pas beaucoup de morceaux qui auront plus de 31 instruments!

FileMaster

Mon ami Olivier me dit un soir, sans avoir l'air d'y toucher, comme d'habitude :

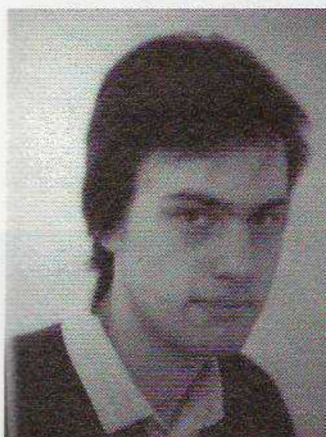
*"Je viens de récupérer **FileMaster** sur Usenet, regardes-le, tu verras qu'il n'est pas buggé comme **NewZap**".*

*A ma grande honte, bien que me servant beaucoup de NewZap, je ne m'étais jamais aperçu d'un défaut majeur, à savoir qu'il ne trouve pas une chaîne de caractères si elle est à cheval sur deux blocs ! Il semble que son homologue **FedUp** - mais je ne l'ai pas essayé - présente le même défaut.*



Allons-y, lançons ***FileMaster***. A propos, il faut la ARP.LIBRARY V39 ou plus récente.

Tout d'abord, un petit regret, quand on le lance sous CLI, il n'accepte pas comme paramètre le nom du fichier à examiner ou à modifier, il faut obligatoirement passer par le requester.



FileMaster apparaît en plein écran, avec une jolie présentation gris-bleue en semi-relief. Au milieu de cet écran trône un pavé avec les coordonnées de l'auteur, ***Roger Fischlin (photo)***, et une aimable invitation à lui envoyer quelque menue monnaie. Un clic de souris pour le faire disparaître, on peut travailler. Sur la droite de l'écran apparaissent deux séries de gadgets destinées à l'ouverture du fichier , et à l'application de "patches" préécrits. Nous y reviendrons. La deuxième série de gadgets comporte les fonctions classiques de mouvement dans les blocs et de prise en compte des modifications éffectuées.

Enfin, il y a aussi des menus déroulants, permettant entre autre de modifier la palette des couleurs; il y a trois palettes standards, mais il est possible de modifier individuellement chaque couleur. Ceci est important pour la lisibilité des caractères. En se référant encore une fois à NewZap (la version 3.18), on peut constater qu'écrire en noir sur fond bleu n'est pas nécessairement l'idéal. Dans le cas de FileMaster, la palette standard à l'ouverture est bien étudiée, la lisibilité des caractères est excellente (l'auteur s'est même offert le luxe d'écrire une police de caractères spéciale) et la mise en évidence des caractères sélectionnés est également très bonne. On peut aussi choisir le mode d'écriture des modifications, et demander que FileMaster demande confirmation avant écriture, ou encore inhiber complètement l'écriture. Les autres menus contrôlent le type d'affichage dans la moitié ASCII de l'écran: afficher tout ou seulement les caractères 32 à 121 (alphabet U.S.) et permettent l'invocation d'un Shell, l'affichage de la mémoire disponible et la fermeture de l'écran du WorkBench.

Il y a aussi un convertisseur ASCII-Hexadécimal-Binaire (à 32 bits).

Edit in RAM

Cliquons sur OPEN pour charger un fichier. Le requester est du type "intelligent", mais ce qu'on y remarque surtout, ce sont deux gadgets "EDIT ON DEVICE" et "EDIT IN RAM". Dans le second de ces deux modes, FileMaster travaille sur une copie en RAM du fichier, c'est évidemment le mode recommandé car il n'y a pas de danger de modifier accidentellement le fichier original et c'est plus rapide. Néanmoins, lorsque la mémoire se fait rare, on peut travailler sur le disque. La fonction de fermeture de l'écran de l'Atelier se révèlera occasionnellement utile, elle fait gagner 42 K. Cette fonction EDIT IN RAM a une particularité: si le fichier à modifier se trouve dans le disque virtuel VDK: FileMaster refuse le mode EDIT IN RAM en envoyant un message " Not enough memory ". Pas de problème si le fichier est en RAD: ou RAM:.

Fonctions de recherche et de modification

Le pavé de gadgets de déplacement d'un bloc à l'autre comporte toutes les fonctions souhaitables, des raccourcis de clavier ou un menu déroulant permettant l'accès direct à tout bloc ou à tout offset dans le fichier.

Lorsqu'on clique sur SEARCH, il s'ouvre un requester comportant toutes les fonctions classiques de recherche de chaînes ASCII ou hexadécimales.

Les modifications se font de manière classique en écrasant des caractères, un pavé rappelle le mode en cours. En hexadécimal, FileMaster ne reconnaît pas les chiffres du pavé numérique.

Patches

FileMaster offre la possibilité d'appliquer à un fichier un "patch" contenu dans un autre fichier. Ce dernier se composera simplement de lignes comportant d'abord de l'offset du premier caractère à remplacer, puis la chaîne des caractères qui vont en remplacer d'autres. L'exemple donné fait s'ouvrir ED en plein écran sur une machine PAL. Le fichier ED.patch se lit: $1aad : "256"

En cliquant sur le gadget "Execute", un requester apparaît, dans lequel on spécifie

EXTENSIONS MEMOIRES
garanties 5 ans

❍ ***RAMWORKS 500***
adaptables sur tous les modèles d'A500
avec horloge/calendrier : ***595 F***

❍ ***RAMWORKS 2000***
autoconfigurables (ni switch ni jumpers)
avec 2 Mo : ***1 950 F*** -- 8 Mo : ***4 950 F***

MODEM 4800 bauds
garantis 5 ans

❍ ***DATALINK EXPRESS***
adaptables sur tous les modèles Amiga
2 390 F -- avec option Send-Fax : ***2 790 F***

❍ ***DATALINK 2000***
pour A2000 et A3000
1 890 F -- avec option Send-Fax : ***2 280 F***

❍ ***Option Send-Fax***
permet d'envoyer tout texte ou graphique IFF à tout télécopieur, à toute heure

PRODUITS ICD

❍ ***FLICKER FREE VIDEO***
carte anti-flicker pour A500, A1000, A2000
compatible PAL et genlock : ***3 490 F***

❍ ***ADSPEED***
68000 à 16 Mhz doublant la vitesse de tous les Amigas. Compatible 100 % : ***2 450 F***

❍ ***NOVIA 20 i***
Le plus petit disque dur 20 Mo du monde pour A500 en interne : ***4 550 F***

❍ ***ADSCSI 2080***
Interface SCSI la plus rapide actuelle pour A2000. Emplacement pour 8 Mo RAM.
Sans RAM : ***2 390 F*** avec 2 Mo : ***3 290 F***

❍ ***ADSCSI 2000***
Interface SCSI la plus rapide actuelle. Avec disque dur 52 Mo : ***4 990 F***

COMPETENCE • CONSEIL • ASSISTANCE • INNOVATION

❍ ***LECTEURS de DISQUETTES 20 Mo pour A500, A2000, A3000***
la disquette 20 Mo 3,5" : ***605 F***
lecteurs à partir de ***5 990 F***

❍ ***DISQUES DURS POUR A500***
40 Mo accès 20 ms : ***4 900 F***
52 Mo Quantum accès 15 ms : ***6 090 F***
105 Mo Quantum accès 11 ms : ***8 420 F***

❍ ***CARTES DISQUES DURS ALF-3***
52 Mo Quantum accès 15 ms : ***5 390 F***
105 Mo Quantum accès 11 ms : ***8 120 F***
210 Mo Quantum accès 15 ms : ***12 460 F***

❍ ***DISQUES DURS SCSI***
105 Mo Quantum : ***5 640 F***
168 Mo Quantum : ***8 845 F***
210 Mo Quantum : ***9 780 F***

❍ ***CARTE RESEAU DOUBLE TALK***
permet de mettre en réseau 32Amigas et un nombre illimité de Mac ou des Amigas seuls
Carte disponible pour A500, A2000, A3000
Nous consulter pour les prix.

❍ ***LECTEUR DISQUE OPTIQUE***
650 Mo réinscriptible File Runner
la cartouche 2 x 280 Mo : ***4 290 F***
lecteur : nous consulter

❍ ***LECTEUR DISQUETTE 1,52 Mo***
lit et stocke 1, 52 Mo de données ainsi que les 880 Ko standards. 100 % compatible.
S'adapte sur tous les Amiga : ***2 190 F***

❍ ***CARTE 16 millions COULEURS***
. 768 x 580 en PAL,
. 1,5 Mo de RAM Vidéo en 48 bit-plans,
. transfert de données 5,5 Mo/s,
. compatible avec tout genlock/encodeur externe
Nous consulter pour le prix.

DE GRANDS NOMS FONT DEJA NOTRE RENOMMEE :

FRANCE TELECOM, AIR FRANCE, le GROUPE HACHETTE, des STUDIOS de PRODUCTION, des IMPRIMEURS, des GRAPHISTES, des AGENCES de PUB

ESSONNE MAILING : 8-10, r. du Bois Sauvage 91024 EVRY Cedex Tél: 4.97.96.54 Fax: 69.91.19.25
Distributeur en France des produits Applied Engineering, BCD Associates, ICD, Radical Eye
Catalogue complet contre 5 timbres à 2,30 F

le nom du fichier qui contient le patch; en cliquant sur "Propatch", on voit apparaître le contenu du fichier de modification, on peut le parcourir, puis lui demander de s'exécuter dans le fichier chargé actuellement dans FileMaster.

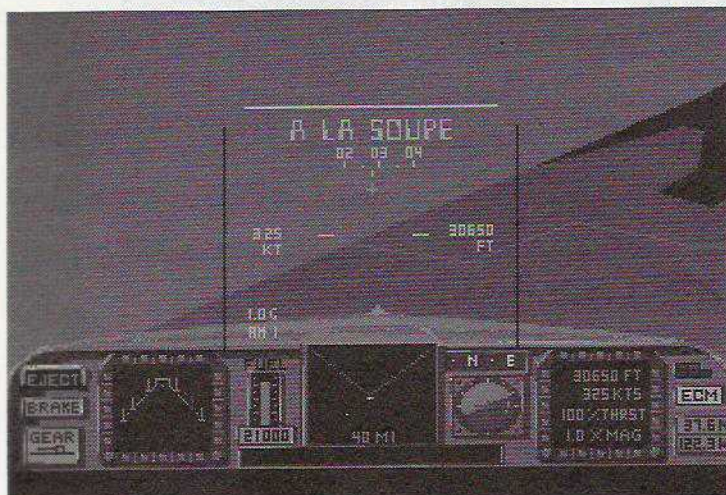
Cette fonction de FileMaster permet par conséquent la diffusion de patches tels que francisation, mise des fenêtres au standard PAL, "triches" (cheat) pour des jeux, etc. Dans ce domaine, prudence et discernement sont nécessaires. Voir le paragraphe "déontologie" de l'article "PATCHEZ !" qui suit

Il y a encore dans FileMaster une fonction SIZE, non documentée, qui permet la modification de la taille d'un fichier par adjonction ou suppression, en tête ou en queue d'un fichier, d'un certain nombre de caractères. Dans le cas de l'addition, le caractère ajouté peut être spécifié. J'avoue ne pas voir tout l'intérêt de cette manip; dans le cas d'un exécutable, en queue, çà ne sert pas à grand'chose et en tête, eh bien, on n'a plus un exécutable ! Pour un autre fichier, cela permettra de faire des choses telles que réparer un fichier IFF qui a perdu un bout de sa queue et donne au chargement un message " a mangled IFF file ".

Conclusion

Je vous recommande FileMaster qui remplacera avantageusement votre bon vieux NewZap, il est plus performant, plus sûr, plus lisible et plus rapide en mode "Edit in Ram". Par contre il fait 73160 octets contre 19292 à Newzap; vous avez toujours la possibilité de le compacter (***PowerPacker***: compactage rapide, gain 50%, décompacte en 4 secondes).

Pierre Ardichvili



PATCHEZ!

Notions (très) élémentaires sur la modification des fichiers binaires.

Patch: pièce, pansement.

Pour modifier un programme, il y a la voie royale et la voie expéditive. La voie royale consiste, quand on a les sources, à les modifier et à recompiler. Mais voilà, on n'a pas toujours les sources, et quand on les a, comme par hasard, elles ont été écrites pour le compilateur qu'on n'a pas, et ça ne va pas toujours tout seul.

En plus, on n'est pas nécéssairement programmeur dans le langage utilisé, ni même programmeur du tout!

La voie expéditive consiste à faire un patch, c'est-à-dire une modification directe

On peut aussi vouloir donner à l' utilisateur un moyen de modifier un fichier ou le comportement d'un programme plutôt que de lui fournir une nouvelle version, surtout quand le dît fichier est en ROM, ou protégé. On lui fournit un PATCH, qui est un petit programme qui, lancé au bon moment, va modifier le programme chargé en mémoire. C'est ce qui se passe lorsque votre startup-sequence contient l'instruction SETPATCH, qui va corriger en mémoire quelques fichiers et donc annuler certains "bugs" du système. Une autre approche est celle des programmes copieurs de disquettes qui ont par exemple une fonction d'annulation du système de protection particulièrement ridicule qui consiste à demander de taper un mot trouvé dans la doc. (Je rappelle que je suis personnellement toujours aussi opposé au piratage, mais le type de protection ci-dessus est doublement stupide car énervant et parfaitement inefficace).

Mais laissons ces techniques aux programmeurs, et voyons ce que peut faire un amateur capable de se débrouiller un peu.

Le fichier exécutable d'un programme est en fait une suite de nombres binaires, dont certains sont des codes d'instructions, d'autres des adresses, d'autres encore, ceux qui nous intéressent, des valeurs de constantes ou des codes de caractères, affichables ou non.

Si nous disposons d'un moyen (FileMaster par exemple) , de lire et d'écrire en binaire dans un fichier exécutable, et d'une manière telle que les sommes de contrôle des blocs soient recalculées automatiquement, nous pourrons déjà faire des choses intéressantes.

Notions de base

Quelques notions de base sur la représentation des caractères.

Il y a dans le répertoire C: de l'Amiga un moyen de lire directement un fichier en binaire, c'est l'instruction TYPE avec l'option h. Ce h veut dire hexadécimal, car la lecture en binaire pur est impraticable. Les suites de nombres binaires de 8 bits qui constituent le fichier sont représentés en notation hexadécimale par des groupes de deux caractères de 0 à 9 puis de A à F. Par exemple:

décimal		binaire		hexadécimal
255	=	11111111	=	FF

C'est d'ailleurs le plus grand nombre entier positif représentable par 8 bits ou 2 caractères en hexadécimal.

Le répertoire C: de votre AmigaDos 1.3 contient une commande EVAL qui vous permettra de faire sans peine ces conversions.

Lorsque vous utiliserez TYPE avec l'option h, vous verrez dans la moitié de gauche de l'affichage des blocs de huit caractères qui sont exclusivement 0 à 9 et A à F. Dans la colonne de droite, vous verrez, en regard, des caractères divers dont certains forment des chaînes parfaitement lisibles. Les points correspondent à des codes non affichables.

Il faut donc à présent parler de la représentation des caractères. Il existe pour cela une norme dîte ASCII, qui permet d'associer chacun des nombres 0 à 255 (représentés par 00 à FF en hexadécimal), à un caractère. Certains, à partir du n° 32 (hexadécimal 20 - nous dirons désormais hex 20 -) jusqu'au 126 (hex 7E) , puis du 161 au 254, sont affichables, d'autres sont des caractères de contrôle, comme le retour au début de ligne (dec 13, hex 0D) , ou la barre d'espacement (dec 32, hex 20), ou encore le caractère NULL (dec 0, hex 00) qu'il ne faut pas confondre avec le caractère affichable 0 (dec 48, hex 30). En fait, comme rien n'est simple en informatique, la deuxième moitié de la table (dec 127 à 255), existe en plusieurs variantes. Ceci ne nous gênera pas trop car l'immense majorité des caractères affichables que nous souhaiterons modifier se trouve dans la première moitié de la table.

Patchons !

Où trouver une table ASCII ? Dans la doc de votre imprimante ou dans le manuel de l'AmigaDos. A ne pas confondre avec

la table des codes clavier, rien à voir !

Maintenant, ce n'est pas parce que vous verrez un A dans la moitié de droite de l'affichage de TYPE opt h, qu'il s'agit nécessairement d'un A. Ce qui est sûr, c'est qu'il y a à cet endroit des 1 et des 0 correspondants au code hexadécimal 41. L'Amiga sait comment il doit lire cet endroit du fichier, c'est le programme qui lui dit si à cet endroit il y a un morceau d'une adresse, d'un code d'instruction, un code de contrôle ou un caractère d'une chaîne affichable.

Et maintenant, patchons! Nous allons prendre trois exemples de complexité croissante.

1. Franciser un logiciel

Je prends un programme au hasard: F-18 Interceptor. Lorsque vous avez réussi votre mission, plutôt que l'ordre sec " COME BACK TO CARRIER ", vous préféreriez " A LA SOUPE ".

Prenez Filemaster, chargez une copie du programme (j'espère que vous n'êtes pas assez fou pour faire des modifs sur un original !!!) et demandez une recherche de la chaîne de caractères ASCII "COME BA"; il suffit d'en mettre assez pour qu'il n'y ait pas de confusion possible.

Lorsque Filemaster l'a trouvée, vous choisissez le mode ASCII, et vous tapez dans la moitié de droite le texte que vous voulez, par dessus l'ancien, en remplaçant par des espaces les caractères en trop.

Deux remarques s'imposent:

- ne débordez ni à gauche ni à droite, car vous écraseriez des codes que le programme voudra lire plus tard, avec plantage assuré à la clé .

- il en résulte qu'on ne pourra pas remplacer une chaîne que par une autre plus courte ou au plus de longueur égale !

Essayez, c'est amusant mais on s'en lasse vite .

2. Installation sur disque dur

Reprenons le cas d'Interceptor. Il y a sur la disquette le programme principal, puis deux répertoires TEXT et PIX, dans lesquels se trouvent des fichiers que le programme appelle au cours de son chargement ou en fonctionnement. Copiez tout cela dans un tiroir appelé "Simulateurs" de votre disque dur.

Ouvrez-le, cliquez sur l'icône, tout a l'air de bien se passer, et à un moment donné, plus rien. Pourquoi ? Parce que le programme veut aller chercher les répertoires TEXT et PIX dans df0:, et bien entendu il ne les trouve pas car vous avez retiré la disquette. Un coup de FileMaster, on cherche la chaîne "df0:" , et on en trouve une bardée! Remplaçons toutes les chaînes "df0" par une chaîne quelconque, par exemple F18, mettons dans notre startup-sequence une ligne

ASSIGN F18: dh0:Simulateurs

et le tour est joué.

Désormais le programme principal ira chercher ses données dans l'unité logique F18:, qui est dans le cas présent le bon répertoire.

3. Sortons du monde des chaînes ASCII

Nous allons prendre l'exemple du programme FILES de Matt Dillon (Fish 169). C'est un programme de catalogue de fichiers. Je l'utilise pour savoir à tout moment où trouver sur mes disquettes un programme dont je connais le nom. Ce qui m'énerve, c'est qu'il ouvre une ridicule petite fenêtre en bas et à droite de l'écran; la première chose à faire est de charger le fichier de données en allant cliquer de la souris dans cette fenêtre pour ensuite faire un choix dans un menu tout en haut à gauche ! Matt Dillon est un génie mais la convivialité, il s'en moque éperdument et il ne s'en cache pas.

Dans le cas présent, on a la chance d'avoir les sources. En regardant le fichier main.c, on est un peu ahuri de la complication de l'approche qu'il a prise pour ouvrir une simple fenêtre, mais on réalise que cette approche a pour but d'ouvrir une fenêtre dans le coin inférieur droit de l'écran de l'Atelier, quels que soient le mode et la résolution dans lesquels il est ouvert (PAL ou NTSC, entrelacé ou non).

En examinant le listing, on trouve assez facilement que deux des paramètres intéressants de la fenêtre (coordonnées du coin supérieur gauche), sont calculés à partir de deux des éléments consécutifs d'un tableau, égaux respectivement à -16 et -8. Je passe sur les raisons de ceci; toujours est-il que la logique du programme veut que si on les remplace par des valeurs positives appropriées, la fenêtre s'ouvrira où l'on voudra.

Il faut encore savoir que ces paramètres sont représentés dans la structure d'une fenêtre par un entier signé à 16 bits, donc par un groupe de 4 caractères hexadécimaux. Ceci dit, dec -16 = hex FFF0 et dec -8 = hex FFF8.

On recherche donc par FileMaster la chaîne hexadécimale FFF0FFF8, et on la remplace par 00000001. Ceci fait s'ouvrir la fenêtre à l'endroit voulu mais n'en a pas modifié la taille. (Pourquoi avoir remplacé FFF8 par 0001 et pas 0000 ? tout simplement pour ouvrir la fenêtre un pixel plus bas que le haut de l'écran, ce qui permet avec la souris d'attraper la première ligne de pixels de l'écran et pouvoir le faire glisser vers le bas. Çà, çà devrait vous en mastiquer une fissure, mais le truc n'est pas de moi, il est de William Hawes). On constate ensuite que les dimensions de la fenêtre principale sont données par des variables auxquelles sont assignées les valeurs 320 et 100, sur deux lignes consécutives du programme. Il faut donc rechercher ces chaînes séparément (hex 0140 et hex 0064) et par bonheur on les trouve, pas trop distantes l'une de l'autre. On les remplace par les chaînes hexadécimales 0280 (correspondant à 320) et 00FF (correspondant à 255 pour avoir une ouverture plein écran, moins une ligne dont nous avons parlé plus haut). Et cette fois, ça marche, la fenêtre de FILES s'ouvre en plein écran.

La description un peu longue de cette manip a surtout pour but de montrer qu'il faut parfois de la patience et un peu de recherche, mais je vous garantis que j'y ai passé moins de temps qu'à recompiler ou plus exactement à préparer une recompilation, il suffit de lire le README qui accompagne les sources de FILES pour s'en convaincre.

Limitations

Le patch est expéditif, mais c'est un expédient. Il résout un problème et peut en créer d'autres. Par exemple, essayer d'ouvrir une fenêtre aux dimensions 640 x 256 ne fera pas plaisir à un Amiga NTSC. La version de FILES modifiée comme ci-dessus ne marchera pas sur ce type de machine.

Déontologie

Non, cette notion n'est pas réservée aux médecins !!

Je me permets de vous recommander de ne patcher des programmes qu'à votre usage personnel. Si vous avez l'intention de distribuer un programme modifié, ayez soin d'en demander l'autorisation à l'auteur.

Premièrement, si votre patch ne couvre pas tous les cas de figure, les défaillances du programme modifié peuvent nuire à la réputation de l'auteur. En second lieu, vous êtes passible de poursuites en contrefaçon. Le milieu de l'Amiga est jeune et dynamique, mais il y a toujours un savant équilibre à réaliser entre la créativité et la jungle.

Voilà, à votre tour de "Patcher".

Les programmes disponibles sont le classique ***NEWZAP*** (Fish 164) , ***FedUp*** (Fish 230) - je rappelle que ces deux programmes ont en commun le défaut de ne pas trouver une chaîne si elle est à cheval sur deux blocs - et ***FileMaster*** (Fish 361).

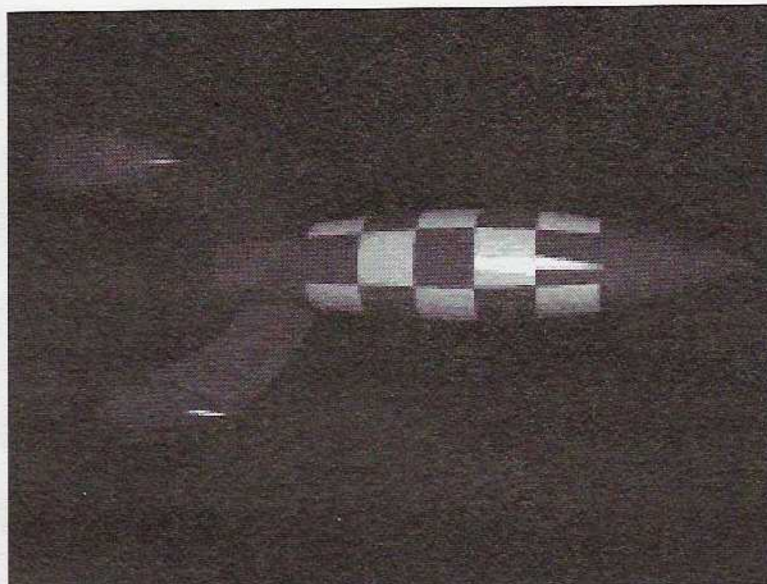
Pierre Ardichvili

ANIMATION EN DOMPUB

Les images sur cette page sont tirées des animations faîtes sur Amiga 2000 par Pascal Maillard de Pumpkin Software (Epinay Sur Seine).

Pascal a mis les trois disquettes "Pumpkin" dans le domaine public, et ils se trouvent chez Hermès Diffusion.

Matériel Utilisé: A2000, A2630 à 25 mhz, et 4Mo RAM 32bits



Objectif Lune

Logiciel: ***Sculpt-Animate 4D***
Vertices : 888
Faces : 1203
Images: 36
Calcul d'une image : 1 h 00
Inspiration: *Les Aventures De Tintin*



Hammers

Logiciel: ***Sculpt-Animate 4D***
Vertices : 3012
Faces : 5868
Images : 18
Calcul d'une image :3 h 00
Inspiration by *"The Wall"*

Les participants du concours 3-D doivent se demander pourquoi nous ne publions pas leurs oeuvres.
Ne vous inquietez pas, cela va arriver d'un moment à un autre.

Wallseyes

Logiciel: ***Sculpt-Animate 4D***
Vertices : 2232
Faces : 3964
Images : 18
Calcul d'une imag : 1 h 30





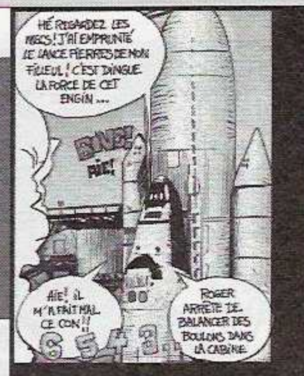
The Sword

Logiciels: ***DeluxePaint 2 , Brush 4D , Sculpt-Animate 4D***

Vertices : 736
Faces : 702
Images 36
Calcul d'une image : 0 h 30
Inspiration : *Slayer*

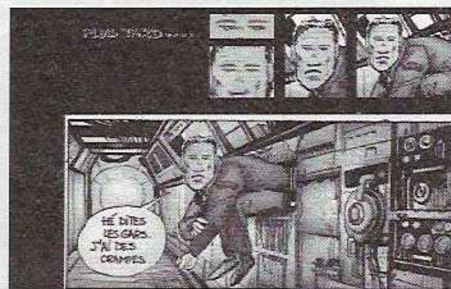
Après les MégaDémos, les BDs?











La première BD sur Amiga?

J.Roudet de Uriage (38) nous communique:

Cette BD a été réalisée en collaboration avec Christophe Rambaud de la manière suivante:

1 - Les planches originales ont été créée s à la main au format A3, avec une bonne vieille encre de chine, en noir et blanc. (Quelque soit la machine, on ne remplacera jamais le bon vieux **jet naturel de la main**...)

2 - Les planches ont été scannérisées en 16 tons de gris sur un **scanner PrintTechnik A4**, en haute résolution.

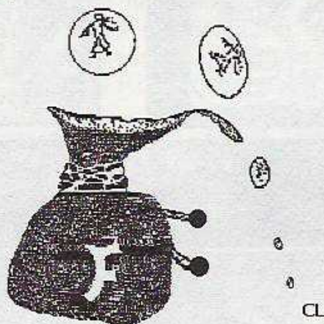
3 - Les cases ont été remises en page sous ***Deluxe Paint III***, toujours en haute résolution 16 tons de gris.

4 - Enfin, les documents ont été importés dans ***DigiPaint 3***, qui les a adaptés en entrelacé 4096 couleurs. Le reste n'était qu'affaire de dégradés et de ransparences.

Je pense que le résultat n'est pas trop mauvais (malgré quelques dérapages au niveau de la mise en couleur) et a pour principe d'être original. Je dispose de quelques BD telles que celle-ci qui dorment dans un carton... oups, pardon, dans une disquette !



Nouvelle Série



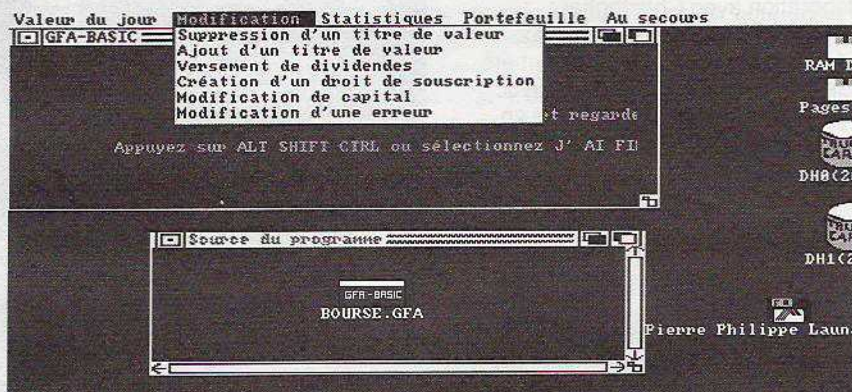
CREEZ UNE APPLICATION EN GFA BASIC

Pierre-Philippe Launay vous guide à travers la programmation, en utilisant comme exemple son logiciel de gestion boursière

Lorsque l'informatique percutante n'existait pas en dehors du DAI et ses consoeurs, autrement dit il y a bien longtemps, mon équipe d'animation a voulu créer un portefeuille boursier. Mais les machines étaient lentes et mornes et le basic résident était encore plus lugubre que l'Amiga Basic. Autant dire que le projet fût abandonné dès l'étude préalable sans même passer à l'analyse fonctionnelle.

De quoi qu'y cause? Eh bien, cette série d'articles va montrer de façon progressive la démarche d'informatisation depuis l'avant-projet, en passant par l'analyse fonctionnelle puis organique, jusqu'à la programmation. Chaque cours est présenté avec une partie du codage.

Pour cette première série, nous allons élaborer ***une base de données*** *sous forme d'un portefeuille boursier que nous compléterons ensuite par un grapheur. Le langage utilisé est le GFA. Il se crée une dynamique autour de ce produit avec des revues spécifiques, un compilateur, et de plus en plus d'espace consacrés dans de nombreuses revues, françaises et étrangères, dédiées à notre machine ou non.*



Preparation de la disquette

Il faut utiliser un outil de développement correct sans devoir perdre de temps. Ensuite, la programmation des structures, routines, graphismes et tournicoti n'aura plus qu'un seul secret: continuer.

La disquette d'origine de GFA Basic n'est pas utilisable telle quelle. Elle se prépare très bien sous Shell; c'est long mais c'est nécessaire: On extrait sous Shell les répertoires utiles de l'AmigaDos, du GFA, de la disquette Extras et il ne reste plus qu'à créer un startup et à modifier le fichier info des icônes. Ce procédé est généralisable à tous les logiciels non protégés et Zorglub en parle déjà dans *A-News* N° 18.

INSTALLATION SOUS SHELL
(Amiga avec 1 MégaOctet de RAM)

```
Format Drive DF0: Name GFA_2
Copy c/copy|mak#?|Inst#?|Relabel ram:
MakeDir ram:gfa
MakeDir ram:gfa/c
MakeDir ram:devs
MakeDir ram:devs/printers
MakeDir ram:devs/keymaps
Copy libs ram:gfa/libs all
Copy l ram:gfa/l all
Copy devs ram:gfa/devs all
Copy fonts ram:gfa/fonts all
Copy c/mak#?|ass#? ram:gfa/c
Copy c/loadWB|EndCLI ram:gfa/c
Copy c/Date|SetClock ram:gfa/c
Copy system/SetMap ram:gfa/c
CD ram:gfa/devs
Copy printers/epso#? ram:devs/printers
Copy keymaps/f ram:devs/keymaps
Delete printers/#?
Delete keymaps/#?
CD ram:
Copy ram:devs ram:gfa/devs all
Delete ram:devs all
Copy gfabasic: ram:gfa all
CD "extras 1.3:"
Copy fd1.3 ram:gfa/FD1.3 all
CD GFA_2:
Copy ram:gfa GFA_2: all
Delete ram:gfa/#? all
CD "Extras 1.3:"
Copy fonts ram:gfa/fonts all
CD GFA_2:
Copy ram:gfa GFA_2: all
Relabel df0: GFABASIC
Install df0:
MakeDir S
Ed s/startup-sequence
```

ECRIRE DANS STARTUP-SEQUENCE

```
SetClock Opt Load
MakeDir Ram:T
MakeDir Ram:Clipboards
Assign T: ram:t
Assign CLIPS: ram:clipboards
SetMap f
LoadWb
Endcli > nil:
```

Valider le tout par ESC X RETURN

Puis nous quittons la ram proprement:

```
Delete ram:#? all
EndCLI
```

MODIFIER L'INFO DES ICONES

Je cliquette l'icône pour que la chevillette cherra et sélectionne l'option **Info** du menu **Workbench.** Il ne reste plus qu'à remplacer l'outil défaut (DEFAULT

TOOL) par SYS:System/Discopy

A l'intérieur, je remplace, sur les autres icônes, GFABASIC: par DF0:

Ouf! Ce fût fastidieux. Ceux qui disent que non, ceux-là en vérité je vous le dis, ils n'ont rien compris au GFA et peuvent retourner à leurs calculatrices.

AU COMMENCEMENT ETAIT LE LOGICIEL

L'élaboration d'un logiciel se crée traditionnellement en gros et en détail en cinq phases.

Avant le commencement, ce n'était qu'une **lueur lubrique** dans le regard de son concepteur. Puis débute la période de gestation avec **l'étude préalable** qui définit le projet, son opportunité et sa praticabilité. Ce projet grossit et devient de plus en plus visible jusqu'au jour de sa vraie naissance. C'est une fille mais mon Dieu ! qu'est-ce qu'elle est moche ! El Yeti dit qu'il préférait la première lueur. Heureusement, sans transition, arrive bientôt l'**analyse fonctionnelle** pour créer les principales caractéristiques de la solution. Bébé grandit et s'améliore. Elle devient même très joueuse avec le début de l'**analyse organique** où se précisent les informations et les traitements. Comme traitement, El Yeti préfère quand elle lui gratte derrière l'oreille. Enfin, Bébé est maintenant une charmante et belle jeune fille. C'est la **programmation**.

AU PREMIER JOUR ETAIT L'AVANT-PROJET

La lueur devient éblouissante. Laissez moi vous la présenter par une étude préalable. De façon très générale, elle présente bien: elle a des objectifs et elle est organisée.

I-PRESENTATION GENERALE

A-OBJECTIFS DE L'ETUDE PREALABLE

1/La compréhension du problème

Il s'agit de bien comprendre, et sans complexe, le problème à résoudre et de définir alors un avant-projet de la solution. Car au départ, mes frères, cela n'était que le chaos.

La bourse française a pour origine l'**émergence d'un besoin**. Les sources d'informations boursières sont en effet incomplètes, fractionnées et peu utiles à la décision de gestion de nos portefeuilles. Ce besoin est, de façon générale, beaucoup plus **mal formulé et incorrectement posé**: "y a pas de programme de gestion de portefeuilles qui fassent ce que je veux sur mon Amiga."

Il fallait poser correctement le problème à résoudre.

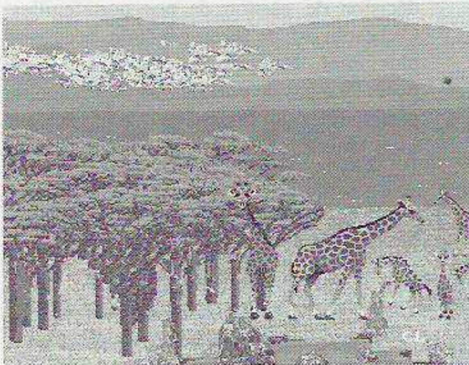
2/Définir un avant projet de solution

Il faut ainsi définir et **formaliser** sous une forme accessible pour tout responsable un peu concerné. Cette prise de conscience de la nature exacte du problème conduit à rechercher encore et encore des solutions. On oriente, on ébauche, on réfléchit. El Yeti dit ici qu'un bon coup de massue remet les idées bien en place. De toute façon, ce ne sont que les **caractéristiques essentielles** car tout sera repris lors de la conception.

a/la praticabilité

Avant de créer des miracles, il faut d'abord avoir les outils nécessaires pour suivre les orientations de l'avant-

projet. Lors de cette intense cogitation, El Yeti est parti s'acheter une glace au sorbet car il confirme que de toute façon l'Amiga sait **résoudre tous les conflits** aussi bien



d'ordre techniques que personnels. Avec son copain Blitter et ses amies Denise et Paula, il précise qu'il peut tout faire, même du réseau et du multitâche. Tout n'est pas aussi idyllique et ce projet n'était pas intéressant tant que n'existait pas de compilateur du GFA.

b/L'opportunité

Il est assez rare de ne pas pouvoir justifier de l'intérêt économique d'une solution informatique. Toutefois, mon comptable et ses principes d'une bonne gestion imposent une **évaluation économique** du projet en termes de coûts et d'avantages. Souvent, à cette étape, plusieurs projets peuvent être envisagés. Un seul atteindra son but et survivra.

B-ORGANISATION DE L'ETUDE PREALABLE

1-responsabilité de l'étude

C'est la **répartition des tâches**. La nature et le nombre des participants varient proportionnellement à la dimension du problème et à la taille de l'entreprise. Ici, tous les points de vues doivent être représentés: l'auteur, le graphiste, le musicien, le codeur, l'utilisateur,...mais pas les vidéastes-graphistes.

En tout état de cause, la **participation active des utilisateurs** à l'étude préalable est une condition importante du succès. Chacun veut tirer la couverture à soi et descendre le Yeti qui pointe son nez de vidéaste. Pour protéger cette espèce menacée, le chef de projet doit user de toute son energie.

2-planification de l'étude

Trop tard, la rédaction d'*AmigaNews* est au regret de vous faire part du décès de l'impertinent *Lucien Gainsburg* dit *El Yeti*. Il connu la gloire en publiant un traité sur les glaces au sorbet par micro-onde. Puis lors d'une exposition Amiga à Cologne, il fût photographié par *Frédéric Boullier* (couverture du 20) et depuis, de succès en admiratrices, il abandonna totalement la chanson pour se consacrer entièrement à sa passion: dévorer la prose de ses admiratrices au point de voir son métabolisme se transformer peu à peu. Devant ces excès alimentaires, nous ne disposons que d'une dernière photo un peu ancienne et beaucoup retouchée du même Frédéric Boullier. C'était à l'occasion de Noël (couverture du 31) et l'on voit déjà les ravages de tant de passions. Mais j'apprends à l'instant que ce décès n'était qu'une provocation de plus. C'était en fait une mise en scène originale et très controversée du génial poète pour pouvoir se dédier entièrement non pas à la science mais plutôt à notre cher Amiga. Ouf! Nous n'avons rien perdu.

Par sa nature même, l'étude préalable se veut **globale**, **grossière** et **très courte**. Cela va de trois mois, pour un projet moyennement complexe dans une entreprise moyenne, à deux semaines, pour un projet simplet dans une petite entreprise. L'analyse préalable distinguera l'étude de l'existant pour prendre conscience du domaine d'application et diagnostiquer les forces et faiblesses permettant une approche du problème. Puis elle distinguera une étape de construction d'une ébauche de solution, définissant les caractéristiques essentielles de l'avant-projet, pour en évaluer l'opportunité et la praticabilité.

La suite avec l'étude de l'existant au prochain numéro...

Il est temps de commencer un bout de codage. Car après tout où serait sinon le plaisir?

Voilà l'instant le plus émouvant puisque je vais "lancer" l'interpréteur GFA. CLIC-CLIC.

Bientot la version 3.05 du GFA

Les choses sérieuses vont enfin pouvoir commencer. Je rassure les débutants, tout est tellement simple avec le GFA, que les torturés du basic ou du pokage machine (pas sur AMIGA) se sentiront brimés. Le GFABASIC a en effet la particularité de ne pas être du BASIC. C'est en réalité un hybride qui a extrait le meilleur des langages BASIC, C, PASCAL et ASSEMBLEUR. Les ordres y sont lisibles comme en basic, la mise en page claire comme en pascal, les structures tiennent du c et de nombreuses routines reprennent la logique de l'assembleur. Alors achetez vite la dernière version de chez **Micro Application**. Franck Ostrowski annonçait récemment que seul le piratage empêchait une amélioration du produit (35 000 exemplaires vendus en AMIGA contre 600 000 en ATARI avec pourtant 250 000 possesseur de GFA ...bogués car piratés en AMIGA). Fin du sermon.

Ecrire proprement

Le bout de code qui suit est la toute première partie du logiciel boursier final. On met en place une structure de menu puis on demande régulièrement au GFA de s'occuper de la gestion de la souris comme sous WorkBench. Il suffit de sélectionner une rubrique pour la voir en action. Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais mettre en évidence plusieurs constatations importantes qui vont vous permettre d'évoluer rapidement dans la programmation. Tout d'abord, je conseille d'**écrire en français**, sans abréviation et avec un maximum de **commentaires synthétiques**. Le commentaire débute une ligne avec **'(apostrophe) ou suit un ordre avec !** (point d'exclamation). Il a pour but d'expliquer succinctement et sans redondance l'action réalisée. Ainsi, il ne sera plus nécessaire de connaître à fond les astuces d'un langage pour comprendre ce que fait le programme. Pour la même raison, il faut **oublier les abréviations**. Que signifieraient dans deux mois mn, cx et e au lieu de menu, choix et entrée. Laissons ça aux programmeurs de PC. Et comme on est sur AMIGA, on écrira en entier ouverture plutôt que ouvert pour rester plus convivial lors d'une relecture des sources. Enfin, nous sommes en pays francophone, alors il ne sert à rien d'écrire browse au lieu de feuilleter, par exemple.

Les menus

Une procédure est exécutée au seul appel de son nom, ici **menu**. De façon générale, un menu a pour fonction de créer un dialogue entre le logiciel et son utilisateur. Le choix peut être réalisé au moyen de la souris ou par la combinaison des touches AMIGA DROITE et d'une lettre. Le bout de code montre un menu déroulant sous souris.

Dans un premier temps, on choisit les différentes grandes parties du programme: cela va constituer la ligne de titre. Ici: *Valeur du jour - Modification - Statistique - Portefeuille - Au secours.*

Puis on affine. VALEUR DU JOUR comprendra: La saisie, La consultation et L'impression. On écrit alors les DATA correspondants à chaque colonne. La première chaîne de la colonne est le titre avec un espace final recommandé. Puis suivent les rubriques ou sous rubriques et en fin,

une chaîne vide. On procède de même pour chaque colonne. On conclut le menu par deux chaînes vides.

Bien. On va écrire tout ça dans une table. Ici: entrÉe$ qui possède 31 éléments de 0 à 30. Regardez bien, même les chaînes vides comptent.

Lancez et testez le menu. Les procédures seront ajoutées plus tard.

- **Remplacez** "Consultation..." par "!Consultation..." et regardez le résultat. C'est un sous-menu. Il y a même une particularité remarquable à découvrir. Testez à droite !

- **Enlevez** PRINT et relancez: un menu doit savoir où aller.

- **Enlevez** RESTORE et relancez: une procédure est déconnectée du programme principal pour la lecture avec READ.

- **Ajoutez**, juste après l'activation du menu, MENU KEY 3,ASC("e") et regardez bien la troisième rubrique du menu: Il faut ajouter 4 espaces à la chaîne "imprime". De même, ajouter MENU 3,"Imprimante" et regardez. Superbe ! Ou mieux, MENU 6,&56 AND &fff. Puis remplacez &fff par &101 ou &fe et modifiez AND par OR.

PPL


```
'*************************************************************
'*      G E S T I O N   B O U R S I E R E  - Chapitre 1: Menu -   *
'* AUTEUR                        Pierre Philippe LAUNAY          *
'* ART ET DECORATION             Catherine LARDY                 *
'* DATE DE CREATION              26 février 1989                 *
'*************************************************************
menu                                        ! Les choix proposés
DO                                          ! Lancement des actions
  TEXT 220,17,DATE$+SPACE$(5)+TIME$         ! ....Date et heure système
  ON MENU GOSUB choix                       ! ....Choix
  SLEEP                                     ! ....Ne rien faire en attendant
LOOP                                        ! Jusqu'à plus soif
END
PROCEDURE menu               ! Liste des actions possibles
  LOCAL xl                   ! Portabilité de la procédure
  DIM entrÉe$(31)            ! Nombre de choix proposés
  RESTORE menu               ! Pointeur des data obligatoires dans une procé-
dure
  FOR xl=0 TO 30             ! Lecture du menu jusqu'à'la lie
    READ entrÉe$(xl)
  NEXT xl
  PRINT                      ! il faut ouvrir un écran: on l'otera plus tard
  MENU entrÉe$()             ! Déclaration du menu
  menu:
  DATA Valeur du jour ,Saisie des valeurs,Consultation des valeurs,Impression de
l'écran,
  DATA Modification ,Suppression d'un titre de valeur,Ajout d'un titre de
valeur,Versement de dividendes,Création d'un droit de souscription,Modification de
capital,Modification d'une erreur,
  DATA Statistiques ,Plus fortes variations du jour,Suivie des valeurs en
portefeuille,Sélection des meilleurs titres,
  DATA Portefeuille ,Achat d'une valeur,Vente d'une valeur,
  DATA Au secours ,Mode d'emplois,Les marchés,Les
secteurs,Sonorisation,Datation,J'ai fini,,
RETURN
PROCEDURE choix              ! L'action demandée par l'utilisateur
  SELECT MENU(0)
  CASE 1          ! saisie journalière
    écriture
  CASE 2          ! consultation journalière
    lecture
  CASE 3          ! impression de l'écran
    imprime
  CASE 6          ! destruction d'un titre de valeur
    suppression
  CASE 7          ! création d'un nouveau titre de valeur
    ajout
  CASE 8          ! versement de dividende
    dividende
  CASE 9          ! création d'un droit souscription
    souscription
  CASE 10         ! modification de capital
    capital
  CASE 11         ! modification d'une erreur utilisateur
    modification
  CASE 14         ! plus forte variation journalière
    maximum
  CASE 15         ! suivie des valeurs en portefeuille
    suivie
  CASE 16         ! recherche des valeurs optimales
    sÉlection
  CASE 19         ! achat d'un titre boursier
    achat
  CASE 20         ! cession d'un titre boursier
    vente
  CASE 23         ! mode d'emplois
    aide
  CASE 24         ! explication sur les marchés
    marchÉs
  CASE 25         ! explication sur les secteurs économiques
    secteur
  CASE 26         ! sonorisation
    sonorisation
  CASE 27         ! calendrier
    calendrier
  CASE 28         ! j'ai compris
    fin
  ENDSELECT
RETURN
```

Commandez des kilowatts par le port parallèle

En passant par AmigaNews avec mes sabots j'ai découvert le manque de montages pour notre machine! Je vais vous en proposer quelques uns.

Le montage de ce mois est une interface de puissance fonctionnant sur le secteur 220 volts, et directement adressable par le port parallèle de votre Amiga, ou plus tard, (suivant vos demandes), à partir du port série. Il permet de commander des charges de 5 ampères en 220 volts par sortie, soit plus de 1000 Watts, (1 Kw), par voie; Qui peut le plus, peut le moins;

Vous pourrez bien sûr commander des charges plus faibles, par exemple des ampoules, des spots, etc...

Les Symboles

Mais tout d'abord, un petit rappel des symboles que j'emploie dans mes schémas, (voir figures).

❑ Résistances: diverses formes et puissances sont disponibles; dans les montages proposés, les résistances seront des 1/4 de Watts à couche de carbone, ou mieux encore à couche métal pour les plus exigeants. Les résistances de plus forte puissance seront clairement désignées dans la nomenclature.

❑ Résistances ajustables: les ajustables à piste 'CERMET', étant plus fiables dans le temps, seront employés; leur différence de prix avec des ajustables classiques étant faible, il n'y a pas lieu de s'en priver!

❑ Potentiomètres: là encore des potentiomètres à piste 'CERMET' ont une fiabilité plus grande, mais le prix en est beaucoup plus élevé; aussi chacun achètera suivant son portefeuille, sauf mention particulière dans la nomenclature.

❑ Les condensateurs: le choix est plus vaste, mais le mieux est encore de se fier à la nomenclature, pour éviter de désagréables surprises.

❑ Les autres pièces: l'électronique étant une technique employant des montagnes de pièces diverses, là aussi le recours à la nomenclature est une aide indispensable, pour ne pas se tromper!

❑ La nomenclature: Elle est faite de la façon suivante:

-Quantités;

-N° d'ordre de la pièce sur le montage, (R1, R2, etc...);

-référence de la pièce, (résistance 220 ohms 1/4 W, Transistor BC 548, etc...);

❑ Distributeur et référence de commande. Je me trouve en pleine campagne et je ne dois pas être le seul! Cette mention est là pour vous permettre de commander vos pièces, sans avoir à faire des kms pour rien. Il y a 3 ou 4 distributeurs spécialisés en VPC, (Vente Par Correspondance), avec lesquels vous n'aurez qu'à attendre votre colis, apporté par votre facteur. Chez certains, il est même possible dès la 2ème commande de passer ses ordres par tél ou par minitel. Decock, Selectronic à Lille, et quelques autres pour des pièces moins courantes; Chaque nomenclature se terminera par la liste et les coordonnées des détaillants mentionnés.

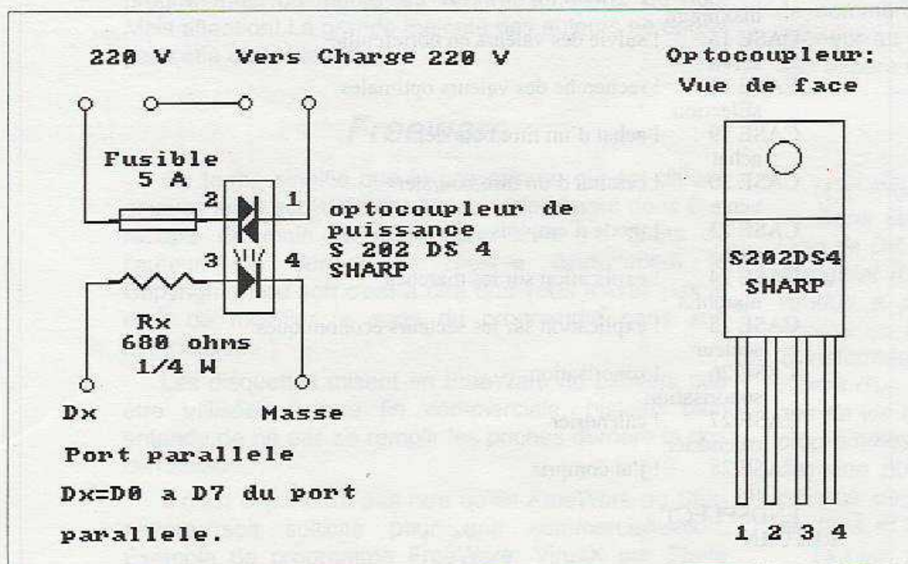
Le Montage

Ce montage est basé sur un composant distribué par Selectronic (BP 513, 59022 Lille, tél:20-52-98-52). Il s'agit d'un optocoupleur de puissance, intégrant 2 triacs commandés par un circuit évitant la génération de parasites sur le secteur, et recevant une commande tout ou rien depuis une diode LED, ce qui permet une isolation garantie de 2000 volts entre le secteur 220 volts et votre Amiga.

Cette réalisation, peut être câblée "en l'air", ou sur un "cuivre", (voir figure), mais pour votre survie et celle de votre machine, suivez très attentivement les figures de branchements proposé, et ne branchez votre montage qu'après l'avoir bien vérifié!

Ce composant possède 4 broches, 2 pour le branchement en série avec la charge sur le secteur 220 volts, et 2 pour le branchement de la diode LED interne de commande, en série avec une résistance de limitation de courant. Cette commande provenant de votre port parallèle, ou d'un autre montage électronique de commande, (voir figure).

Il est très vivement recommandé de mettre en série entre l'alimentation secteur et chaque optocoupleur de puissance un fusible rapide de 5 ampères, pour protéger votre montage des éventuels court-circuits accidentels. De même un 'radiateur' fixé sur chaque optocoupleur de puissance est nécéssaire, pour évacuer la chaleur produite par le fonctionnement; on veillera à bien isoler les divers opto-



coupleurs entre eux, par le montage de kit d'isolation pour boitier TO 220, (semelle mica, vis nylon, etc...)

Vous porterez une attention toute particulière aux broches 2 et 3, ces broches étant très proches, la 2 alimentant l'optocoupleur de puissance à partir du secteur 220 volts, la 3 alimentant la diode LED interne par votre port parallèle; Un court-circuit à ce niveau et adieu AMIGA!

Les montages à venir

Là j'attends un peu vos réactions, pour voir quels sont vos désirs en matière de montages. Vous pouvez me laisser un message sur 3615 DEEP à ma BAL: MANGO; tout est possible, mais ne me demandez pas "une usine à gaz", (par les temps qui courent, c'est très mal vu!), cette revue n'est pas une revue d'électronique, mais une revue dédiée à l'AMIGA!

NOMENCLATURE:

-8 optocoupleurs de puissance s202ds4 SHARP réf:131.7425 selectronic

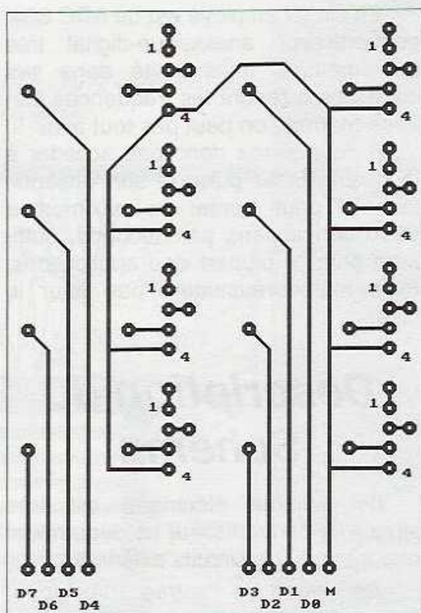
-8 résistances 680 ohms 1/4 W (2 lots de 5 pièces) réf:322231 decock

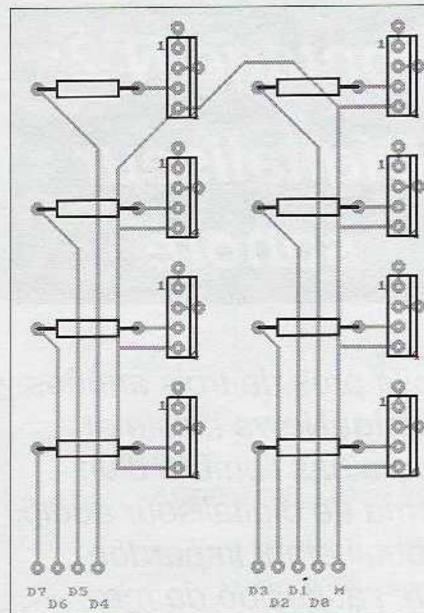
-8 radiateurs ML09 réf:365115 decock

-8 fusibles rapides 5 A réf:338361 decock

-8 porte fusibles réf:338413 decock

Selectronic: BP 513, 59022 Lille.
Decock électronique: BP 78, 59003 Lille CEDEX





Resistance
Resistance ajustable
Potentiometre
Resistance variable a une grandeur physique
Condensateur non polarise
Condensateur ajustable
Condensateur polarise
Diode
Diode Zener
Diode Varicap
Thyristor
Triac
Diode LED
Fusible

Transistor NPN
Transistor PNP
Transistor FET
Optocoupleur de puissance a haute isolation
Circuit integre
Transformateur
Interrupteur
Poussoir a fermeture
Poussoir a ouverture
Inverseur

De l'eau au Moulin de Zed! (le genlock en kit)

Intrigué par l'article du N°30 page 25, (Un Genlock en kit), j'ai contacté ELV France, car cette marque est distribuée en France! (*ELV France B.P 40 57480 Sierck-les-Bains*). J'ai tout d'abord eu un accueil sympathique au téléphone, et des renseignements précieux; Une documentation très bien réalisée sur le 'PCV 7001' est arrivée peu de temps après, (si les distributeurs de disk's du D.P étaient aussi rapides...).

Tout d'abord réjouissez vous, un boitier d'adaptation en Genlock pour notre machine préférée existe, (en Allemagne pour le moment, mais bientôt disponible en France!). La documentation de 15 pages est très claire et suffisante pour un électronicien, les schémas très bien documentés, avec des rappels de divers signaux sur des points précis de fonctionnement. Effectivement, si le montage en lui même n'est pas très compliqué, la mise au point demande un minimun d'appareils de mesures, que l'on trouve plus chez un dépanneur en télévision, que chez soi! Une mire en PAL, un bon oscilloscope double trace et un multimètre précis, sont un minimun pour pouvoir espérer faire un réglage pas trop mauvais!

Mais si vous ne savez pas comment fonctionne une télévision couleur, je vous conseille d'acheter l'appareil tout monté au prix de 2490 F. Si l'aventure vous ne vous effraie pas le kit est vendu 1250 F, la différence de prix justifiant le montage mais surtout la mise au point!

L'appareil peut servir à diverses fonctions:

- processeur de chrominance: pour améliorer le transfert d'images vidéo;
- convertisseur de signaux: en effet à partir d'une source en vidéo composite, (ce qui sort par la fiche RCA à coté du connecteur vidéo du 500), en S-VHS, (signaux de chrominances, et de luminances séparés, généralement en sortie des camescopes S-VHS ou HI-8), ou RVB. On peut retrouver en sortie des signaux en RVB ou en VHS standard, sur 2 prises DIN 6 broches, et sur une prise SCART, (Péritel);
- Genlock, avec le boitier d'adaptation bientôt disponible;
- Régénérateur de signaux: l'appareil décortique les signaux, et les restituent avec les niveaux, et les durées temporelles standards, ce qui

➠➠➠➠

Montage N°2: Digitaliseur sonore

*Voilà près de trois années qu'**AmigaNews** existe et toujours pas l'ombre d'un schéma de digitaliseur audio. Cet oubli étant impardonnable, j'ai décidé de me mettre au travail et ...*

... de vous proposer DIGIMIGA, un digitaliseur audio compatible tous Amiga. Y compris (et surtout!) l'Amiga 1000 que l'on oublie trop souvent.

Le circuit employé est un ADC 804, convertisseur analogique-digital très bon marché, mais limité dans ses capacités à rendre les fréquences élevées (normal, on peut pas tout avoir !). Vous ne pourrez donc pas accéder à la qualité laser puisque son échantillonnage peut monter au maximum à 8000 conversions par seconde, suffisant pour la plupart des applications, mais malheureusement pas pour le laser.

Description du Schéma

Le schéma électrique est très simple, le convertisseur ne demandant que très peu de circuits extérieurs.

Au niveau de l'entrée analogique, on peut remarquer une cellule amplificatrice qui sert à régler le niveau de tension et cela jusque 100 fois,ce qui est nettement suffisant, même pour un micro. Si une tension (trop) élevée se présente à l'entrée, un potentiomètre de volume sert à affaiblir ce niveau et l'adapte au circuit. Le signal de votre source audio aprés avoir subi cette adaptation arrive à l'entrée VIN(+) du convertisseur.

Mais un convertisseur a également besoin d'une chose importante: la tension de référence qui lui sert, en quelque sorte, à fixer le zéro de digitalisation.

Le montage que nous emploierons ici est typique: un diviseur de tension réglable suivi d'un ampli opérationnel monté en suiveur de tension. Le potentiomètre de 10 kA permet de régler la tension de 0.8 V à environ 3.5 V, cela dépendant de la source audio à l'entrée. être

Si par exemple, vous avez branché un micro , vous aurez tout intêret à régler votre tension de référence au minimum (0.8 V), vu le faible niveau de tension du micro. Par contre, si vous voulez digitaliser à partir de la sortie casque ou haut parleur de votre baladeur ou radio cassette, vous devrez ajuster le potentiomètre sur un niveau plus élevé (2 à 3 V).

Cette tension de référence entre sur la broche 9 (VREF/2) du convertisseur. A noter que les amplis OP ont également besoin de cette tension pour fonctionner.

Enfin le dernier circuit correspond au réglage de la fréquence d'échantillonnage. Cette fréquence varie entre 1400 et 8000 hz, grâce au potentiomètre réglable de 47 kA.

Diverses commandes de contrôles sont indispensables pour un bon fonctionnement et surtout une bonne syn-

Suite montage contrôleur de puissance

permet de retrouver un peu de qualité, sur un enregistrement qui 'saute' de temps en temps.

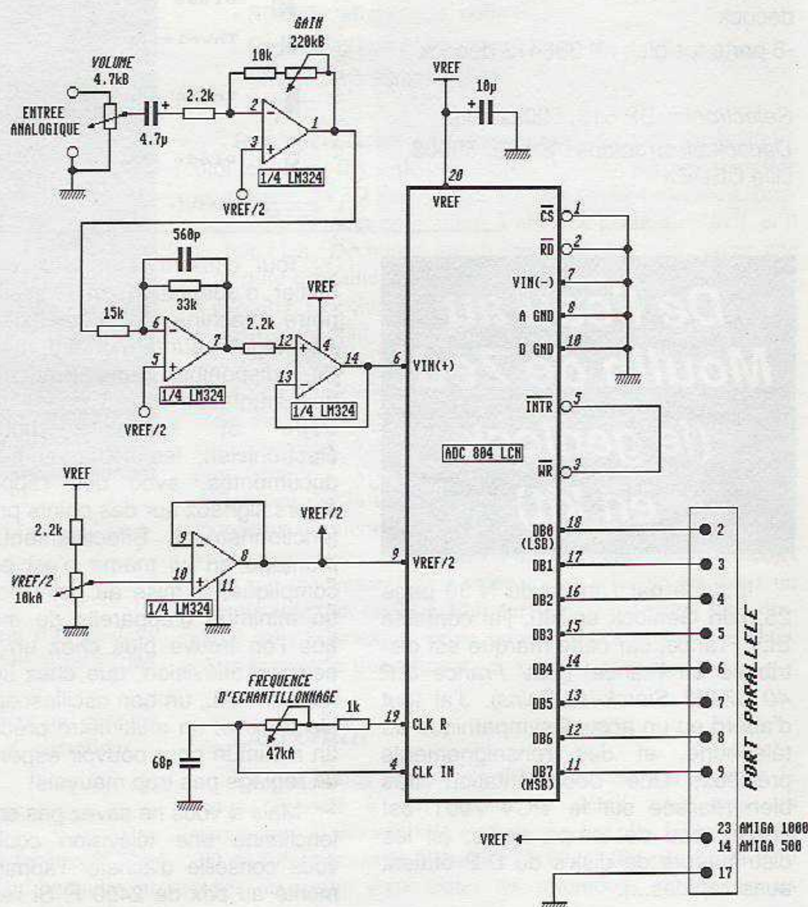
Bien sur l'appareil est au standard PAL, mais pour un amateur équipé d'un Amiga il est plus rentable de s'équiper en PAL pour le camescope, et en bi-standard pour le magnétoscope et la télévision, il n'y a qu'à regarder les divers prix pratiqués!

Pour terminer cette information sur la firme ELV, les réalisations de cette entreprise vont de l'alarme de voiture à ultrasons, j'usqu'à diverses cartes pour les systêmes PC, (radio FM, testeur de composants, interface pour moteurs pas à pas, etc...), les heureux propriétaires d'un 2000 et d'une carte passerelle pourront en bénéficier.

NB:Je recherche un programmeur pour mettre au point le soft qui conviendrait, a une interface AMIGA/MIDI/Synthétiseur/moulin à café; Si vous pouvez me dépanner, je fournis le café!, *(mais non pas à Bagdad le café enfin)!!*

MANGO:

Ce n'est pas le plus beau, mais au moins on ne l'a pas dans le DOS.



chronisation avec l'Amiga. Ici nous n'aurons besoin que de deux commandes. Elles seront d'ailleurs bouclées entre-elles (free-running) car l'Amiga travaille beaucoup plus vite que le convertisseur et se trouve toujours prêt à recevoir les données de l'interface. La sortie INTR barre envoie une impulsion de fin de conversion à l'entrée WR barre qui recommence aussitôt sa conversion.

Les données ainsi converties arrivent sur le port parallèle de l'Amiga par l'intermédiaire des huit sorties (DB0 à DB7) du convertisseur.

Pratique et Réglages

Après avoir tracé le circuit sur cuivre et soudé les composants, vous effectuerez une dernière vérification et n'aurez plus qu'à enficher l'interface sur le port parallèle de l'Amiga (attention, assurez vous que votre Amiga est bien éteint!).

En ce qui concerne le port parallèle, une grosse différence existe entre les Amiga 500/2000 et le 1000. Pour le 1000, il vous faudra acheter un connecteur DB25 femelle et un mâle pour les 500/2000. A noter aussi que le 5V (VREF) arrive sur la broche 23 du 1000, alors que sur les 500/2000, cette référence est présente sur la broche 14.

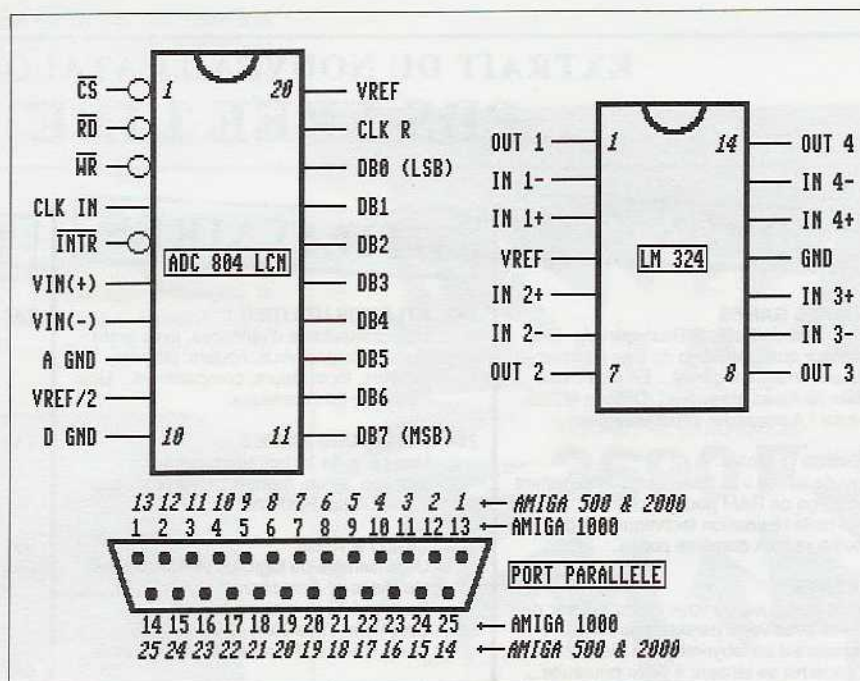
Allumez!

Après avoir donc enfiché l'interface sur l'Amiga, allumez celui-ci et chargez un soft de digitalisation. Réglez le potentiomètre d'échantillonnage au maxi mum, puis selon la source branchée sur l'entrée, (micro ou radio cassette) ajustez les commandes de volume, de gain et de VREF/2 de façon à obtenir un niveau sonore élevé mais exempt de saturation. Une fois ces réglages effectués, vous êtes prêts à digitaliser votre belle voix ou celle de vos petites amies!.... *Bonne utilisation.*

Bruno Cimbalnik

Ed: Pour ceux qui ne sont pas pressés, nous publierons le mois prochain un autre montage de digitaliseur sonore

Les auteurs et le journal se dégagent de toute responsabilité en cas de détérioration de matériel



LISTE DES COMPOSANTS

Résistances:
1 * 1 Khoms
3 * 2,2 Khoms
1 * 10 Khoms
1 * 15 Khoms
1 * 33 Khoms
1 * 47 Khoms A

Potentiomètres:
1 * 4,7 Khoms B
1 * 220 Khoms B
Ajustables:
1 * 10 Khoms A

Condensateurs:
1 * 560 Pico
1 * 4,7 Micro
1 * 10 Micro
1 * 68 Pico

Semi-conducteurs:
1 * ADC 804 LCN
1 * LM 324

Divers:
1 * jack 6,5 mm ou 3,5 mm,...
1 * connecteur DB25 (voir texte)

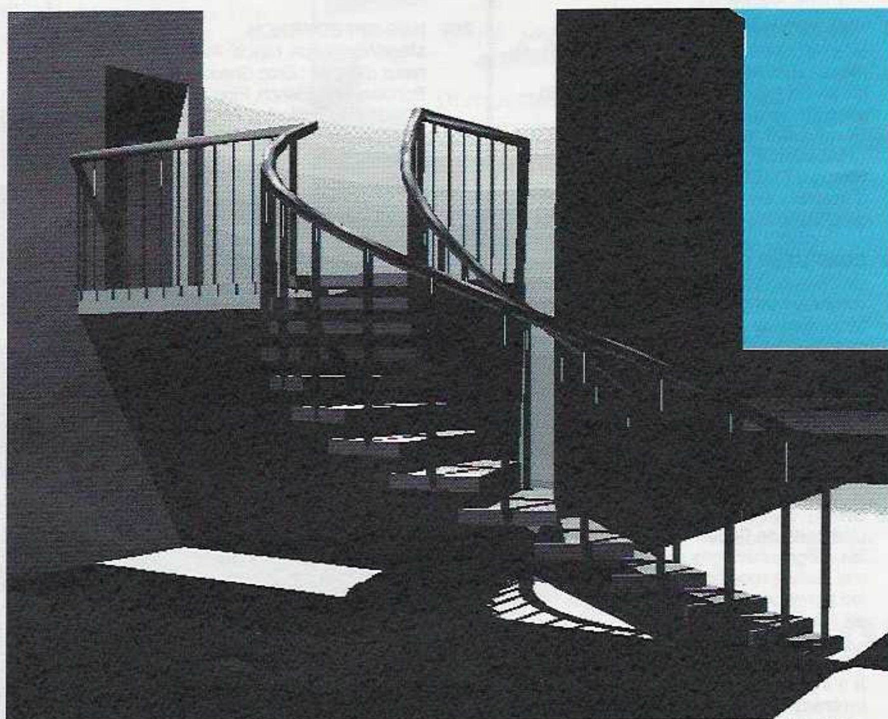


Image Sculpt par Patrick Conconi

EXTRAIT DU NOUVEAU CATALOGUE
PDS FREE LINE

JEUX

784 SUXXES GAMES
Une sorte de Boulder Dash génial... Bien meilleur que beaucoup de jeux commerciaux... Vraiment génial... En plus c'est plein de ruses affreuses... Difficile et génial ! A posséder impérativement.

800 TENNIS (1 Mo)
Jeu de tennis très bien réalisé nécessitant un méga de RAM pour fonctionner. Une très belle réalisation technique, un des meilleurs jeux domaine public.

803 TREATS
Un superbe jeu où vous devez colorer des cases avec votre personnage en parcourant un labyrinthe, un tas d'ennemis se lancent à votre poursuite... Des bonus apparaissent...etc. Un très très bon jeu hyper bien réalisé et très jouable, une fois de plus un jeu versé dans le DP se révèle d'aussi bonne qualité et aussi amusant que ses homologues du domaine commercial.

818 IFF2PCS 1.1
Un jeu de puzzle avec une quinzaine d'images à reconstituer... Trois niveaux de difficulté. Très amusant. Attention, les images à reconstituer comportent quelques scènes dénudées.

892 MARATHON MINE III
Un super jeu de BoulderDash inspiré d'un jeu présent sur C64... Vraiment très bien réalisé, un DP génial, nécessitant un bon joystick, beaucoup d'adresse et de patience...

900 BLIZZARD
Un super jeu en shareware, dans le style d'Uridium. Un shoot'em-up à scrolling horizontal. C'est très bien réalisé et assez difficile.

915 NBS PDS GAMES
Une disquette pleine de petits jeux DP. Au menu : BREAKER, un excellent casse-briques dans le style d'Arkanoïd avec 50 tableaux et un éditeur pour fabriquer les vôtres ; CHINA CHALLENGE, un clone allemand du jeu Shangaï ; MECHAMOID, une version d'Astéroïd avec de bons sons et graphismes... Une très bonne disquette.

928 COMPUTER CONFLICT
Un très bon Shoot'Em-Up où vous devrez combattre un grand nombre d'ennemis farouches sur une planète hostile... Un classique très très bien réalisé.

929 EAT MINE
Encore un jeu de type Boulder Dash très très bien réalisé avec une multitude de tableaux, assez difficile et très amusant... Un best.

930 DRIP
Une sorte de SuperPipeLine très très bien fait... Egalement très amusant qui mettra vos nerfs à rude épreuve... Un excellent jeu parmi ce que l'on trouve de plus beau en Domaine Public.

938 PORNO GAMES V 1.0
Il s'agit d'une animation porno intéractive... C'est Hard... et strictement interdit aux moins de 18 ans.

UTILITAIRES

743 ATLANTIS UTILITIES 1
Une cinquaitaine d'utilitaires, avec entre autres des anti-virus, rippers, players, éditeurs, formatteurs, compacteurs... Une disquette très copieuse.

768 POINTEURS ANIMES
Une série de 16 pointeurs animés : manège, avion, montre... Une production Voxel Digital Systems.

780 VIDEO & ANIM
Un ensemble de logiciels utilitaires orientés Vidéo et Animations : AnuimBuild, Bars and Tone, CobineAnim, Lace, SplitAnim, TimeCalc, AnimInfo, Vtot, Slate,Tracers, TitleGen, VidéoDatabase...

781 VIDEO TOOLS (DISK 1/2)
Deux disquettes pleines d'utilitaires pour les personnes faisant de la vidéo avec leur Amiga, il s'agit plus de petits utilitaires rendant divers services que de programmes complets... L'ensemble est toutefois fort sympathique... En anglais et en 2 D7.

782 VIDEO TOOLS (DISK 2/2)
La seconde D7 de cette série d'utilitaires.

811 HOME UTILS
Cette disquette contient deux utilitaires de très bonne qualité (en anglais) : Scalc : un très bon tableur adapté d'une version tournant sous Unix et Word_Wright, un traitement de texte (éditeur de textes) assez complet plutôt dans l'esprit de ce que l'on trouve généralement sur PC.

836 C COMMANDS
Une disquette pleine d'utilitaires pour enrichir votre tiroir C. Environ une centaine de nouvelles commandes pour votre AmigaDos préféré... Une documentation sous forme de fichiers textes est incluse.

869 NBS SPEEDBENCH
MégaWorkbench, rapide. Avec de très nombreux utilitaires : Drop Shadow, WaweBench, Bubbles, ScrollBench, Ping, Flip, VacBench, IconMeister, Exploding Windows, QuickLens, Dmouse, VirusX 4.5.... Un super DP.

MEGADEMOS

737 HIGH VOLTAGE MEGADEMO
Une mégadémo française dans le plus pur style... Toutes les démos sont très bonnes, les musiques également bénéficient d'une qualité sans reproche...

740 ZERO DEFECTS
Très original avec des musiques très propres, des graphismes et des anims de qualité... Un ensemble très convaincant.

851 KATHARSIS MEGADEMO
Une superbe Mégadémo, bien que l'on commence à s'habituer aux superbes mégadémos, celle-ci mérite le coup d'oeil, beaucoup de travail...

882 CRIONICS TOTAL DESTRUCTION
Une très très belle mégadémo sous le label Crionics, très riche... Tout ce que l'on trouve de mieux en terme de musiques, graphismes, et anim... Une vraiment très belle mégadémo.

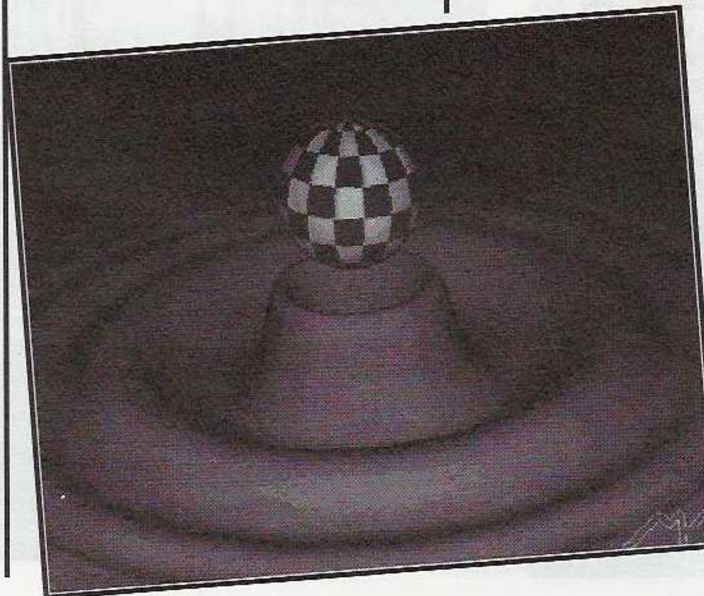
935 MEDLEY RELATION MEGADEMO
Mégadémo essentiellement graphique très belle... VectorBalls, animations 3D vecteurs pleins. Une très belle réalisation.

935 KEFRENS - THE WALL
Une toute nouvelle et fabuleuse démo du groupe Kefrens... C'est classique au niveau du sujet mais hyper bon au niveau de la réalisation graphique et au niveau musical... A voir absolument.

937 BUDBRAIN MEGADEMO 2
Ceux qui ont eu l'occasion de voir la première mégadémo sous le label Budbrain s'en souviennent sans doute... Voici la deuxième ! C'est toujours aussi bon... Une disquette incontournable.

949 NO BRAIN NO PAIN (DISK 1/2)
Une imposante mégadémo produite par le groupe Flash comprenant de très nombreuses démos... Une excellente qualité pour cette mégadémo en deux disquettes.

950 NO BRAIN NO PAIN (DISK 2/2)
La seconde disquette de cette mégadémo.



LE NOUVEAU CATALOGUE PDS FREE LINE EST AVOTRE DISPOSITION...

SLIDE-SHOW

707 C-DRYCK SLIDESHOW 3
Images de très haute qualité par C-Dryck du groupe Démons, sur un fond musical également très bon... Un des plus jolis slides-show de l'Amiga.

708 SYNERGY SYNTHETIC ILLUSION
Un nouveau groupe nous présente ici un excellent slide show d'images de synthèses réalisées avec Sculpt 4D, des réalisations de très haut niveau, avec des scènes particulièrement complexez... Nécessite 1 Mo de mémoire.

713 TOTAL RECALL SLIDE SHOW
Tous ceux qui ont vu le film retrouvront ici beaucoup d'images d'une haute qualité avec en plus une musique géniale.

715' AGATRON SLIDE 6
Comme tous les slides de Tobias Richter, celui-ci est génial ! Toujours des vaisseaux galactiques, l'ensemble est réalisé avec le logiciel Reflections...

716 AGATRON SLIDE 8
Un autre slide show génial de T. Richter.

716 AGATRON SLIDE 9
Toujours un slide génial de T. Richter !!!

722 NEWTEK DYNATIC HIRES SLIDE
Un slide d'images en mode Dynamic Hires, c-à-d en HR et en 4096 couleurs... Une qualité d'image inégalée... Ce que l'on peut faire de mieux avec Digiview 4.0

755 SLIDE SHOW ELFQUEST
Uu slide show très très beau de dessins réalisés par Laurent Burnier, qui nous autorise à diffuser quelques-unes de ss oeuvres... Le thème de ce slide est la quête des Elfes.

777 DIGITAL DREAMS SLIDE 1
Un slide show de très bonne qualité, avec certaines images tout à fait exceptionnelles, essentiellement des images de synthèse, c'est réalisé par Digital Dreams alias François RIMASSON... Beaucoup de talent... et de travail.

UTIL.MUSIQUE

743 NOISETRACKER 1.2
SOUNDTRACKER 2.5
Une disquette contenant deux logiciels de type SoundTracker et une importante quantité d'utilitaires complémentaires (rippers, preset list éditor...) ainsi que les documentations de ces différents programmes sous forme de fichiers texte.

859 NOISETRACKER 1.1 Plus
Logiciel de type SoundTracker avec un super équalizer graphique... Sur la disquette se trouve également une série de 7 musiques et tout un tas d'instruments de très bonne qualité.

916 THE STUDIO RIPPERS COMPILATION
Une mégacompilation d'utilitaires pour ripper des songs, une trentaine de modules au total... Une mine d'or pour tous les utilisateurs de SoundTracker et autres Sound FX...

MUSIQUES

721 SOUND OF SILENTS
Un méga sélecteur de musiques, avec des super morceaux de choix... Une des plus belles démos de cette collection.

766 KEFRENS JUKE BOX
Comme le nom de cette disquette l'indique, il s'agit d'un juke box vous offrant de jouer tout un tas de musiques, les morceaux sont très bons et il y en a pas mal... Cette démo a été réalisée à l'occasion de la conférence Red Sector 90

815 MUSIC BOX II BRUNO'S
Une compilation musicale où l'on recherche les morceaux de musique en faisant pivoter un cube à l'aide d'un joystick... 6 morceaux de bonne musique.

858 THE 100 MOST 64 GAMES TUNES
Revivez les jours heureux de votre ancien Commodore 64... Avec une centaine de musiques et images des meilleurs jeux de cette honorable machine... pleine de

DEMOS X

Toutes les disquettes de cette catégories sont interdites aux moins de 18 ans !

827 DIGITAL DAMSELS 1
Ce slide érotique comporte un grand nombre d'images très softs. Une bien belle réalisation.

961 - FITNESS SLIDE SHOW
De jolies demoiselles pas farouches du tout vous dévoilent leurs charmes... Un slide d'excellente qualité.

973 SEX MACHINE
Un mélange de slide show et de jeu à caractère pornographique... Très hard.

974 SOME NICE LADY'S
Un slide show pornographique d'excellente qualité... Les digitalisations sont fort bien réalisées... Le contenu tout à fait suggestif.

ANIM'S/GFX

714 LE GYMNASTE - 1 Mo
Une superbe animation représentant un gymnaste réalisant un exercice à la barre fixe, la réalisation est impressionnante.

728 TSWF 5
Une nouvelle Turbo Silver Work Fun... Toujours d'une excellente qualité.

750 VOXEL DESSINS - 1 Mo
Sept images d'une qualité tout à fait exceptionnelle, en ray tracing, en haute résolution et en 4096 couleurs. Pour les passionnés d'images, une disuqette à ne manquer sous aucun pretexte.

769 FRACTAL FLIGHT - 1 Mo
Spectaculaire anim d'un paysage fractal défilant très vite dans un petit écran...

959 ACHTERBAHN DEMO V 3.0 - 1 Mo
Démo impressionnante d'un journaliste vous présentant les images d'un Grand-Huit dans un écran incrusté...

BON DE COMMANDE

CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

A retourner à l'adresse suivante :
PDS FREE LINE
7, RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE
Téléphone : 59.59.19.37

Cochez les numéros correspondant aux disquettes que vous souhaitez recevoir.

784	811	715	974
800	836	716	714
803	869	717	728
818	737	722	750
892	740	755	769
900	851	777	959
915	882	743	
928	935	859	
929	936	916	
930	937	721	
938	949	766	
743	950	815	
768	707	827	
780	708	961	
782	713	973	

1 CHOISISSEZ Les disquettes que vous désirez

2 CERCLEZ Les N° des disquettes que vous voulez commander.

3 COMPLETEZ Soigneusement le bon ci-contre.

4 EXPEDIEZ Le tout, avec votre règlement à l'adresse ci-dessus.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :
Nombre de disquettes commandées :
Prix Unitaire : 15 F
Option envoir en recommandé : 15 F
Montant Total à Payer : :
Signature :

Exclusif: Les routines cachées de l'exec.library

*Par routines "cachées" j'entends simplement certaines fonctions de Exec qui ne sont pas utilisées par les programmeurs non pas parce qu'elles sont difficiles à comprendre mais simplement par manque évident de documentation de la principale library sur Miga: j'ai nommé l'**exec.library**. Pourtant certaines de ces fonctions cachées peuvent se révéler très utiles!*

Lorsque vous tapez PRINT"Coucou" en basic l'instruction PRINT sera interprétée par BASIC qui effectuera un "saut" à un point d'entrée de la commande PRINT. En fait PRINT ne s'écrit pas en toutes lettres P R I N T dans le programme mais est Tokénisé c'est à dire représenté par un ou deux octets appelés tokens. Ces derniers lors de l'interprétation seront comparés à un tableau de Tokens déjà en mémoire et BASIC associera à chaque token son point d'entrée (début de la routine) en langage machine. Si je prends cet exemple c'est tout simplement pour expliquer en parrallèle les appels de library. A chaque offset négatif est associé une adresse de saut à la routine qui lui correspond.

Exemples: Fonction	token-Offset	Adresse de saut
BASIC PRINT	$91	JMP $9ce2 (GW-BASIC 2.0 sur PC)
Exec TypeOfMem	-534	JMP $FC1856 (ROMV1.3)

L'offset négatif est ajouté à l'adresse de base de la library qui comme tout le monde le sait (du moins je l'espère) prend sa valeur en $4. move.l $4.w,a6 ;execbase en a6 Le tableau de saut débute quant à lui à execbase-$276.

Si vous ouvrez La Bible (de l'Amiga évidemment) à la fin de la section consacrée à Exec vous pourrez découvrir une fonction de cette library d'offset -612 répondant au nom de kickSumdata. Jusque là pas de quoi en faire un plat... Mais si vous êtes curieux de nature vous êtes en droit de vous demander ce qui peut bien se cacher AVANT et APRES l'offset -612. En effet la dernière fonction référencée connue de Exec est la fonction OpenLibary() d'offset -552. Chaque appel de fonction prenant 6 octets un rapide calcul vous amène donc à conclure qu'il y exactement 9 fonctions qui se cachent entre -552 et -612... A ces dernières je dois encore ajouter trois appels de fonctions se situant avant l'offset -612 (-618;-624;-630)

Résultat des courses: 9+3 donne 12 jusqu'à preuve du contraire et c'est donc 12 fonctions dont la plupart d'entre vous ignorent sans doute tout. Et pour couronner le tout il existe aussi des routines en langage machine dont l'appel en ROM1.2 où 1.3 est le même et donc pouvant rendre de grands services quoique sous réserves d'incompabilités avec le système2.0!

Voici le nom et les offsets d'appel des fonctions: [en A6 se trouve Execbase]

InitSemaphore	-558(a6)	FindSemaphore	-594(a6)
ObtainSemaphore	-564(a6)	ProtectedEnQueue	-600(a6)
ReleaseSemaphore	-570(a6)	ProtectedDeQueue	-606(a6)
AttemptSemaphore	-576(a6)	KickSumData	-612(a6)
ObtainSemaphoreList	-582(a6)	AddMemList	-618(a6)
ReleaseSemaphoreList	-588(a6)	CopyMem	-624(a6)
QuickCopyMem	-630(a6)		

Quant aux routines Exec n'étant pas repris dans les appels de la library j'ai retenu:

ProcClearMem	$fc0602	-
ProcFillMem	$fc0604	--> RomV1.2 et RomV1.3
ProcFinChip	$fc0592	-

Un moyen rapide de copier les données

Je vais vous expliquer QuickCopyMem , CopyMem , ProcClearMem , ProcFillMem et ProcFinChip. Le reste est consacré à la gestion des sémaphores dont je parlerai peut-être une autre fois. [Pour donner une "image" les sémaphores sont comme des feux de circulation pour les tasks sous la supervision du Scheduler...]



L'appel de library QuickCopyMem est comme son nom l'indique un moyen très rapide de copier des données d'un endroit quelconque de la mémoire à un autre endroit. CopyMem est pratiquement la même routine mais avec cette dernière il est possible de copier n'importe quelle taille tandis qu'avec QuickCopyMem seulement une taille multiple de 4 octets est possible. La raison est que CopyMem après avoir copié le nombre de longs mots copiera aussi le nombre d'octets (<4octets) nécessaires.

```
QuickCopyMem = -630 ;Normallement pour toutes Versions de
                    ;la ROM

; QuickCopyMem ( A0     ,    A1        ,    D0 )
;                Source  Destination  TailleZone [/4!!]

QCopy:
    lea $0,a0              ;source
    lea $50000,a1          ;destination
    move.l #$400,d0        ;length (divisible par 4)
    move.l $4.w,a6
    jsr QuickCopyMem(a6)
    rts

CopyMem = -624             ;Normalement pour toutes versions de
                           ;la ROM

; CopyMem        (A0    ,    A1       ,    D0)
;                Source  Destination  TailleZone

Copy:
    lea $0,a0              ;source
    lea $50000,a1          ;destination
    move.l #$3f3,d0        ;length (n'importe)
    move.l $4.w,a6
    jsr CopyMem(a6)
    rts
```

La copie comme je vous l'ai dit est très rapide grâce à l'emploi de la pile. Moins rapide qu'avec le Blitter mais avec un énorme avantage en plus: la source peut-être située en Fast et la destination en Chip...

Trois tests successifs sont réalisés suivant la taille des données à copier.

Si la taille est < à 4 la copie est faite octet par octet (CopyMem seulement)

Si la taille est < à 96 la copie est faite long mot par long mot (move.l)

Enfin si la taille > 96 la copie est réalisée grâce à la pile via les registres.

Voici le coeur de cette dernière routine :

```
...
CopieAvecPile:
move.l #2*48,d1
movem.l d1-d7/a2-a6,-(sp);sauve registres
OnCopie: movem.l (A0)+,d1-d7/a2-a6 ;Prend 48 octets de la
                                    ;source d'un coup
movem.l d1-d7/a2-a6,(a1) ;et les copie à la destination !
moveq #48,d1
add.l d1,a1              ;Destination +48
sub.l d1,d0              ;il y a 48 octets en moins à copier
cmp.l d1,d0              ;restent au moins 96 bytes?
bcc.s OnCopie
movem.l (sp)+,d1-d7/a2-a6 ;et restaure les registres
...

ProcClearMem = $fc0602 ;Pour ROM V1.2 et V1.3 seulement
;FUNCTION [ ProcClearMem( A0    ,    D0    ,   A5   ) ]
;                    Début Zone  Fin Zone  Adresse Retour

ClearMem:
    lea $50000,a0
    move.l #$50400,d0
    lea FinClearMem(pc),a5
    jmp ProcClearMem
FinClearMem:
    rts

ProcFillMem = $fc0604 ;Pour ROM V1.2 et  V1.3 seulement
;FUNCTION [ ProcFillMem( D2    ,    A0    ,   D0   ,  A5  )]
;           Valeur Remplissage  DébutZone  FinZone  AdrRetour

FillMem:
    move.l #"MIGA",d2
    lea $50000,a0
    move.l #$50400,d0
    lea FinFillMem(pc),a5
    jmp ProcFillMem
FinFillMem:
    rts
```

Ces deux dernières routines ont pratiquement le même point d'entrée et sont en définitives assez courtes. Les voici:

```
EntréeClearMem:
    moveq #0,d2
EntréeFillMem:
    sub.l a0,d0          ;nombre d'octets à remplir
    lsr.l #2,d0          ;nombre de longs mots
     move.l d0,d1        ;en d0 se trouve le poids faible
    swap d1              ;en d1 se trouve le poids fort
    bra.s CommenceHAUT
    move.l d2,(a0)+
CommenceHAUT:
    dbra d0,CopieLong    ;les premiers 256K
    dbra d1,CopieLong    ;et tout le reste (si >256K)
    jmp (a5)             ;retour en a5
```

Pour la procédure suivante je vous dois absolument des explications pour clarifier la situation. Il s'agit de résoudre le problème suivant: Comment déterminer la mémoire Chip disponible sur mon Amiga et du même coup l'adresse où elle termine?

Pour ce faire Exec utilise une routine qui écrit un 'long' tous les 4 koctets et tente à chaque fois de le relire. En cas d'échec cela marque soit la fin de la Chip soit une défection d'un circuit RAM. Mais un problème se pose. Il faut OBLIGATOIREMENT que le petit programme qui suit soit assemblé en Fast et ceci pour une bonne raison: le programme risquerait de s'auto-détruire de lui-même en étant en Chip... (Parce qu'il écrit une valeur particulière tous les 4K)

Une astuce

J'ai de plus utilisé une astuce pour ne pas employer l'appel absolu de la routine en ROM et pour être certain que la routine ne n'exécutera qu'en Chip.

En effet en fixant le Bit Overlay je bascule la ROM en Chip. (si le programme est situé en Chip il continuera alors en ROM et c'est pour cela qu'il faut le placer en Fast). En 4 il n'y a donc plus Execbase mais bien la valeur qu'il y a en $fc0004 (si la ROM est en $fc0000 mais Commodore a aussi prévu de la placer en $f00000 et pour le A3000 le kickstart 2.0 peut-être en $200000 ou bien en $f80000...). Cette valeur est l'entrée de la routine RESET $fc00d2 je n'ai donc plus qu'à ,l'incrémenter de $4c0 pour retrouver le point d'entrée de la routine.

Attention au plantage

Attention cette routine peut parfois planter la machine! En d0 se trouve le résultat c'est à dire l'adresse de fin de Chip et par conséquent (la Chip débute en 0) la taille de la Chip disponible. Après l'exécution ne vous étonnez pas de voir apparaître de petites barres horizontales un peu n'importe où à l'écran c'est tout simplement le long mot écrit tous les 4K! En fait cette routine est appelée lors de la routine reset et c'est dans ce contexte quelle devrait être utilisée. Mais rien n'empêche de l'employer quand même sous un environnement mono-task.

```
ProcFinChip = $4c0

;FUNCTION [  A3 = ProcFinChip(A0 ,     A1     ,    A5)  ]
;                          CHIPMAX  $0 CHIPMAX    Adresse
;                                      Supposé   du Retour
AdrFinChip:
    movem.l d1-d7/a0-a6,-(sp)
    bset #0,$bfe001          ;Bit Overlay ON
    move.l $4.w,a2           ;On va chercher
                             ;AdrBaseROM+$d2
    bclr #0,$bfe001          ;Bit Overlay OFF
    adda.l #ProcFinChip,a2  ;Calcule Adresse de la routine
    lea FinCheckChip(pc),a5;Adresse de Retour
    lea $40000,a0            ;Low Chip minimum
                             ;256K -> A1000
    lea $200000,a1           ;Max 2mégas de Chip...
    jmp (a2)                 ;ProcFinChip()
FinCheckChip:
    move.l a3,d0             ;Argument retour en d0
    movem.l (sp)+,d1-d7/a0-a6
    subi.l #$40000,d0 ;Résultat = Argument -  256K
    rts
```

Maintenant plus rien ne vous empêche d'utiliser ces fonctions avec abondance. Celles les plus largement utilisées resteront sans doute QuickCopyMem et CopyMem. C'est un gain de place mémoire et de vitesse que vous ne devez plus négliger!   *Merci à qui?*

Xavier Leclercq

Astuce pour le C

print f + puts = 124 octets !

Quelle est la signification de cette équation bizarre ? Bon, je suppose que tous ceux d'entre vous qui ont tapé un jour un programme en C ont dû au moins recopier le fameux "Hello, World !" du Kernighan & Ritchie.

Ce qui vous a certainement un peu inquiété, c'est la taille de l'exécutable obtenu par rapport à la taille du source (eh ben, si le C est comme ça...)! Ces rondeurs proviennent en fait de l'utilisation de "printf". Voici donc un moyen de passer la taille du "hello" de 5K à 2K...

Les vieux routards de la galaxie Amiga se rappellent probablement d'un article de Cédric Beust dans A-News n°22, page 40, qui détaillait un moyen de remplacer le "printf" de votre compilateur par un morceau de code appelant une routine de la ROM (RawDoFmt). Intérêt ? Puisque la routine de décodage des arguments est en ROM, elle n'est pas dans votre programme ! Je pousse la solution un peu plus loin en proposant de remplacer purement et simplement le "printf" original par un bout de code à moi, sans toucher à vos sources. Il suffit de "linker" vos programmes en C avec ma routine et vous gagnez 3K de code dans l'exécutable!

Tout d'abord, on peut se demander d'où provient l'aspect un peu mâaagique de la routine "RawDoFmt"? Eh bien , Mr Commodore ne nous dit pas toujours tout, puisque cette routine qui est présente depuis le début de l'Amiga dans les ROMs n'est officielle que depuis le 2.0. Elle est utilisée notament par le "ROM-Wack", le debugger en ROM et... par le Gourou lui-même! Devant ce mutisme, il n'y a pas de doute, une seule solution : à l'assaut (c'est la dernière mode US)! En disséquant la bête, j'ai pu éclaircir le fonctionnement de cette routine. Voici ses paramètres d'appel:

```
RawDoFmt( Format, Args,  putchar,  Buffer)
A0        A1     A2        A3
```

Format: chaîne de formattage type "printf" C. Il y a quelques restrictions, détaillées dans le sources que je vous soumets :

- pas de flottants
- pas de conversion octale
- entier 16-bits par défaut, quelles que soient les options de votre compilateur, 32 bits si 'l' est précisé.

Args: pointeur sur un buffer contenant les arguments pour la conversion, suivant la chaîne de format.

putchar: pointeur sur la fonction utilisateur de sortie de caractères

Buffer: buffer à l'usage exclusif de la routine putchar précédente.

Ceci répond donc aux interrogations de Cédric concernant les restrictions de cette routine, mézossi me donne quelques idées sur le sujet... Le gros problème d'une routine printf, c'est qu'elle ne connait pas la longueur finale de la chaîne à imprimer. Bien sûr, elle peut limiter arbitrairement la longueur des chaînes, m'enfin... La solution m'est apparue à l'énoncé du dernier argument. En effet je croyais que le buffer passé à RawDoFmt() était utilisé en interne pour des conversions du type int -> chaîne. Eh bien il s'avère que pour ce type de conversion, RawDoFmt() s'alloue un buffer dynamique tout seul et ne touche absolument pas au paramètre qui lui est passé dans A3, qui n'est que transmis à la routine putchar() de l'utilisateur pour chaque caractère à imprimer.

Partant de là, on peut considérer que le format de ce buffer est libre! L'astuce consiste donc à allouer dynamiquement un buffer de longueur fixée dans notre "printf" (le code est ainsi réentrant, c'est à dire ad utilisable par plusieurs utilisateurs en même temps) par un LINK et de réserver le premier mot de ce buffer comme compteur de caractères. Puisque j'écris également la routine putchar() qui va recevoir ce buffer, cela va me permettre de tester le dépassement de buffer et d'imprimer morceau par morceau si la chaîne est trop longue. Je peux donc traiter virtuellent des chaînes de la longueur de la mémoire physique !

Le rôle de notre routine printf() est donc d'allouer un buffer dynamique, de préparer les arguments pour RawDoFmt(), de désallouer le buffer et de retourner la bonne valeur à l'utilisateur.

La routine putchar() reçoit le fameux buffer, se contente d'y stocker le caractère qui lui est passé par RawDoFmt() et d'appeler le cas échéant puts() si la chaîne est finie ou si le buffer est plein.

Tant que j'y étais, j'ai retouché la routine puts() de Cédric pour intégrer un strlen() rapide. Sa routine était déjà très bien, puisque contrairement au printf de mon compilateur, elle peut facilement imprimer dans n'importe quelle fenêtre et non pas seulement dans la fenêtre de lancement.

Bien que non testé avec les ROMs 2.0, mon programme devrait marcher correctement, puisque Mr Commodore supporte maintenant la routine RawDoFmt()...

Voici le résultat des courses avec Aztec 3.6 de:

```
/* hello.c */
main()
{
printf("Hello, world!");
}
```

options link	taille exécutable	
ln hello -lm -lc	5944 octets	(version flottante)
ln hello -lc	4952 octets	(version entière)
ln hello printf -lc	2052 octets	(version à moi !)

J'espère que ce bout de code vous servira autant qu'à moi. Non seulement il permet de gagner 3K sur les programmes utilisant printf(), mais il montre le fonctionnement en assembleur de LINK/UNLK pour allouer des buffers dynamiques (je HAIS les DS.X de l'assembleur!).

Squonk

Hello, world !

```
****************************************************
*                                                  *
*      routines ROM-based _puts & _printf          *
*                                                  *
*==================================================*
*                                                  *
*      V 1.00 11/21/90    Squonk pour Amiga-News   *
*                                                  *
****************************************************

      NOLIST
      INCLUDE "exec/types.i"
      INCLUDE "exec/libraries.i"
      LIST

CALLSYS MACRO             ; appel librairie sans être obligé
                          ; de mettre un _LVO
      CALLLIB _LVO1
      ENDM

XLIB  MACRO               ; référence librairie sans _LVO
      XREF _LVO1
      ENDM

      XDEF _printf
      XDEF _puts

      XREF _DOSBase       ; Je n'ai besoin que de cette
                          ; référence !
      XLIB RawDoFmt
      XLIB Output
      XLIB Write

_AbsExecBase EQU   $4

MAXCHAR   EQU   80

****************************************************
*                                                  *
*      int puts(char *s)                           *
*      D0       D0                                 *
*                                                  *
*      Sortie de la chaîne donnée en argument      *
*      dans la fenêtre initiale du processus       *
*                                                  *
****************************************************

PutsReg   REG   d2-d3/a6
String SET   16

_puts:
      movem.l   PutsReg,-(sp)
      move.l _DOSBase,a6
      CALLSYS Output      ; recherche la fenêtre initiale
      move.l d0,d1
      move.l String(sp),d2  ; récupère la chaîne à sortir
      move.l d2,a0
      moveq #-1,d3

;------ fonction strlen en ligne rapide
strlen:
      tst.b   (a0)+
      dbeq   d3,strlen
      neg.l   d3
      subq.w #1,d3

      CALLSYS Write       ; écrit la chaîne en utilisant le DOS
      moveq #0,d0         ; retour OK
      movem.l   (sp)+,PutsReg
      rts

****************************************************
*                                                  *
*      putchar(char c, char *buffer)               *
*         D0       A3                              *
*                                                  *
*      Cette routine est appelée par la routine ExecRawDoFmt, *
*      puisque nous le préciserons lors de l'appel.  *
*                                                  *
*      Le caractère à sortir nous est passé dans D0, un buffer de *
*      sortie utilisateur dans A3. Comme la structure de ce buffer *
*      est libre, j'utilise le premier mot comme variable de *
*      longueur pointant sur la fin de la chaîne.   *
*      Si on me passe un '0' ou que la longueur de la chaîne *
*      dépasse la longueur maximale du buffer,j'appelle la *
*      fonction _puts pour sortir le buffer.        *
*                                                  *
****************************************************

LenSET    0
Buffer  SET   2

putchar:
      move.w   Len(a3),d1       ; récupère la longueur
                                ; courante du buffer
      move.b d0,Buffer(a3,d1.w) ; mets le caractère dans le
                                ;buffer
      beq.s   do_print          ; si '0', affiche la chaîne
      add.w #1,Len(a3)          ; ajuste la longueur
      cmp.w #MAXCHAR-1,d1       ; est-ce que le buffer est plein ?
      bmi.s   end               ; non, à plus tard
      move.b #0,Buffer+1(a3,d1.w) ; oui, termine la chaîne

;------  Nous avons la chaîne à sortir dans le buffer, soit parce que
;------  nous avons atteint la fin réelle de la chaîne utilisateur,
;------  soit parce, qu'elle est trop longue pour tenir dans le buffer.

do_print:
      pea Buffer(a3)
      bsr.s   _puts
      addq.w #4,sp
      clr.w   Len(a3)           ; RAZ de la longueur du buffer

end:
      rts

****************************************************
*                                                  *
*      printf(Format, Args, ..., Args)             *
*       D0      8(SP) 12(SP)...                    *
*                                                  *
*      Cette routine est une routine de remplacement de la fonction *
*      librairie _printf. Elle utilise la fonction RawDoFmt de la *
*      ROM pour formatter les arguments passés. On obtient ainsi *
*      un gain de 3K dans votre code exécutable !   *
*      Cependant, vous devez être conscients de certaines *
*      limitations de cette routine :               *
*                                                  *
```

➠➠➠

```
*                                                          *
*       - elle ne fonctionne pas avec l'ensemble des       *
*         spécifications de format en virgule flottante, telles *
*         que %e, %f ou %g. C'est aussi le cas de la version *
*         sans virgule flottante de votre compilateur favori... *
*                                                          *
*       - elle ne comprend pas la spécification %u (non signé) *
*                                                          *
*       - elle ne fait pas grand cas de la spécification %o *
*         (octal)                                          *
*                                                          *
*   Maintenant pour être un peu plus positif, voici ce qu'elle *
*   est  capable de faire :                                *
*                                                          *
*       - conversion %d (entier décimal)                   *
*                                                          *
*       - conversion %x (entier hexadécimal)               *
*                                                          *
*       - conversion %c (caractère)                        *
*                                                          *
*       - conversion %s (chaîne de caractères)             *
*                                                          *
*       - le 'l' entre le '%' et le 'd' ou 'x' spécifie un *
*         entier long (32 bits), plutôt qu'un entier court 16 *
*         bits qui est le défaut.                          *
*                                                          *
*       - spécifications de largeur et de remplissage de champ, *
*         comme '-0xxxx.yyyy' entre le '%' et les autres   *
*         spécificateurs pour :                            *
*           * alligner à gauche le champ ('-')             *
*           * remplir avec des 0 (défaut avec des blancs)  *
*           * préciser la largeur minimum du champ (xxxx)  *
*           * préciser la largeur maximum du champ (yyyy)  *
*                                                          *
*   Sans parler que puisque ces routines sont en assembleur, *
*   elles sont bien plus rapides...                        *
*                                                          *
************************************************************

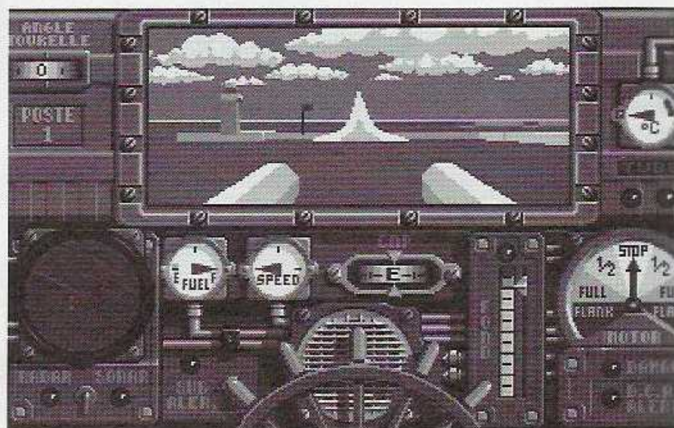
Args    SET     12
Format SET      8
Buffer  SET     -MAXCHAR
LenSET  Buffer-2

PrintfReg REG a2-a3/a6

_printf:
    linka5,#Len               ; allouer de la palce pour le buffer
    movem.l   PrintfReg,-(sp)
    move.l _AbsExecBase,a6    ; récupère un pointeur sur Exec
    move.l Format(a5),a0      ; récupère la chaîne de format
    lea Args(a5),a1           ; un pointeur sur les arguments
    lea putchar(pc),a2        ; pointe sur notre routine de sortie
    lea Len(a5),a3            ; passe notre buffer dynamique
    clr.w    (a3)             ; RAZ de la longueur
    CALLSYS RawDoFmt
    moveq #0,d0               ; retour OK
    movem.l    (sp)+,PrintfReg
    unlk    a5
    rts

    END
```

Advanced Destroyer Simulator (A.D.S.)



Un nouveau label est né chez Loriciel: FUTURA. ADS est un des premiers produits issus de ce label.

Comme vous pouvez vous en douter, dans ce "simulateur" vous êtes aux commandes d'un destroyer et votre but est de garder votre ligne de flottaison à un niveau raisonnable, si possible, dans une époque aussi peu sûre pour la navigation qu'est la deuxième guerre mondiale.

J'ai mis simulateur entre guillemets car ce jeu se rapproche beaucoup plus de l'arcade que de la simulation ou du wargame.

Le packaging est très réussi, ce qui donne de l'espoir pour la suite de l'examen.

La doc est entièrement en Français (cocoricooo!). De plus elle est jolie, bien illustrée et, surtout, claire! Après l'avoir parcourue aucune ombre ne subsiste sur la manière dont se déroule une partie, les options,...

Le graphisme: C'est du 3D vectoriel forme pleine, soit, mais les developpeurs auraient tout de même pu s'appliquer un peu plus. Loin de moi l'idée de trouver ça raté, mais j'ai le sentiment de rester sur ma faim après avoir vu ce soft. Dommage, une fois de plus, de ne pas avoir utilisé les capacités de l'Amiga.

Le même reproche, je le ferai concernant l'animation. Elle a plutôt tendance à me faire penser à un film de 1930 plutôt qu'à la qualité incontestable des scrollings du style Shadow Of the Beast. Quant à ceux qui pensent qu'un CPU plus évolué pourrait rendre plus acceptable ce 3D Vectoriel, alors là je dis STOP!!! En effet ce soft refuse catégoriquement de fonctionner avec un 68010, 68020 et 68030.... Cela ne serait-il pas la marque du st ?

Les sons accompagnant le jeu sont moyens, mis à part le coup de canon dans l'eau que je trouve fort réussi. Rien d'autre n'est remarquable dans ce domaine, ni musique ni bruitage.

La prise en main de votre destroyer est très aisée mise à

part la mémorisation de 8 touches de fonction, les autres touches ayant une finalité évidente. Cette simplicité fait que l'on rentre rapidement dans l'ambiance des combats et du stress.

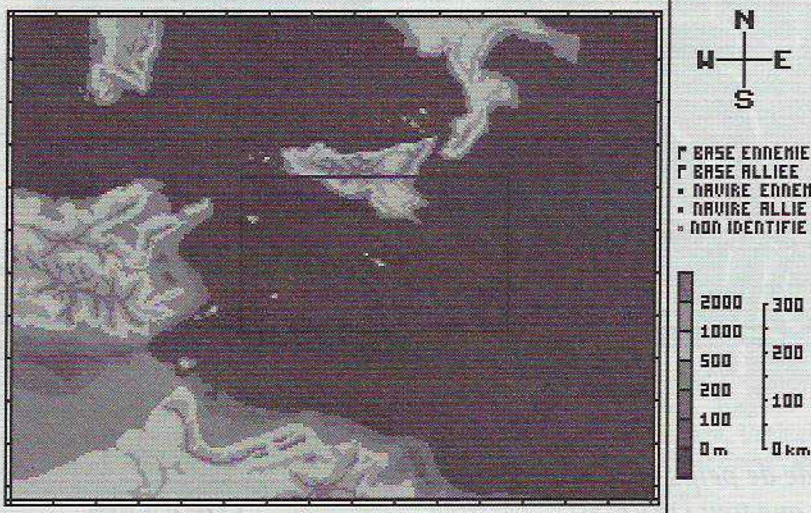
Mais cette facilité d'utilisation ne va pas sans contrepartie: une simplicité presque poussée à l'extrême qui fait que le mot simulateur est, à mon avis, nettement trop fort. La ressemblance de ce jeu avec Shirman est frappante et Shirman est loin d'être un simulateur de Char.

Les scénarios sont de deux types: soit d'entraînement, soit de mission de surveillance (style patrol dans Silents Service).

Il y a 3 champs de bataille au choix (Méditerranée, Manche, Mer du Nord) et dans chacun de ces lieux vous avez le choix entre 5 missions d'entraînement et une mission de surveillance.

Vous aurez à combattre des cargos, des croiseurs, des sous-marins et des stuckas. Pour vous aider, au début de la partie vous pouvez modifier le degré de réalisme.

Dans le jeu même vous avez la possibilité d'être au poste de chef de quart (avec ou sans jumelles), servant canonnier (2 canons en proue, 1 en poupe), servant torpilleur (1 station babord et 1 tribord), inspecteur des



dégâts (qui se réparent furieusement lentement) et enfin navigateur. Il est à noter que concernant les canons et les torpilles c'est un exercice de pur tir au feeling, c'est à dire que c'est à vous d'estimer l'éloignement, la vitesse et la direction de votre cible...

Lors de longs trajets sans ennemi visible (héhéhé...) vous avez la possibilité d'accélérer le temps, histoire de ne pas s'endormir au gouvernail.

En résumé, c'est là un bon jeu pour se détendre, sans gros défauts si ce n'est qu'il n'exploite pas au mieux les capacités de l'Amiga. Pourquoi, mais pourquoi les programmeurs n'utilisent-ils donc pas ce que notre merveilleuse bécane a dans le ventre ???

Un soft donc sympathique, à possède si l'on aime les simulateurs peu évolués, mais qui est loin de faire pâlir d'envie un vrai simulateur tel que Flight Simulator, dans un autre domaine.

Capitaine Fireball



*Bande de petits galopins, je vous rapelle que tout DEEP est accessible en 36-14 via le code 135060334 * DEEP. Et quand je dis tout, c' est tout; les forums, le téléchargement, les rubriques...*

Alors maintenant vous allez pouvoir avoir des DP du zone 'prix pas cher', parce qu'a environ 5F l'heure de connection après 22H30, et à raison d'un temps de chargement de 5 à 10 minutes pour un DP dit normal, et par normal j'entend ordinaire, régulier, qui sert de régle, de modèle, comme le précise le larousse des débutants, flute, j'ai perdu le fil de ma phrase.

Badger

Un logiciel à inclure dans vos startup-séquences qui vous annoncera chaque jour le programme de votre journée. Cet agenda électronique est fourni avec l'executable seulement.

PrintStudio

Pour tout imprimer simplement sous intuition, vous permet de sortir tous vos textes et d'écrire avec pas mal d'options.

PrintStudio peut aussi imprimer la pluspart des modes graphiques.

PrintStudio existe en noir, beige ou bleu serpillière.

PrintStudio, je le veux.

DmeAsm

Utilitaire pour ceux qui utilisent l'éditeur DME de **Matt Dillon** et le *Devpac Assembleur* de **HighSoft**. *DmeAsm* est un fichier commande CLI qui considére votre code source comme paramétre et ouvre une fenêtre semblable à la fenêtre Assemble de GenAm2 avec des options similaires. Les sources en assembleur sont dans le paquet.

3DTicTacToe

Sous ce nom ridicule se cache un véritable morpion en 3D. Vous connaîssez tous le morpion, vous connaîssez tous la 3D, alors que dire de plus?

Non ce n'est pas un jeu MB!

EasyBackup

Pour tous ceux qui veulent faire un backup de leur disque dur en pouvant gérer les mises à jour. Y'a même les sources!

View80

Un afficheur de texte avec scrollinge trés impressionant. Plusieurs type de scrolling sont disponibles, haut, bas, lent, rapide, hyper rapide, hyper lent, aucun. Il se configure tout seul en Pal ou NTSC, a ses sources, et est trés propre même en vacances.

EasyMouse

Uutilitaire de gestion de la souris du style *DMouse*, en plus *Easy*, mais nettement moins D.

Udate

Remplace la commande AmigaDos Date par la même commande mais Unix.

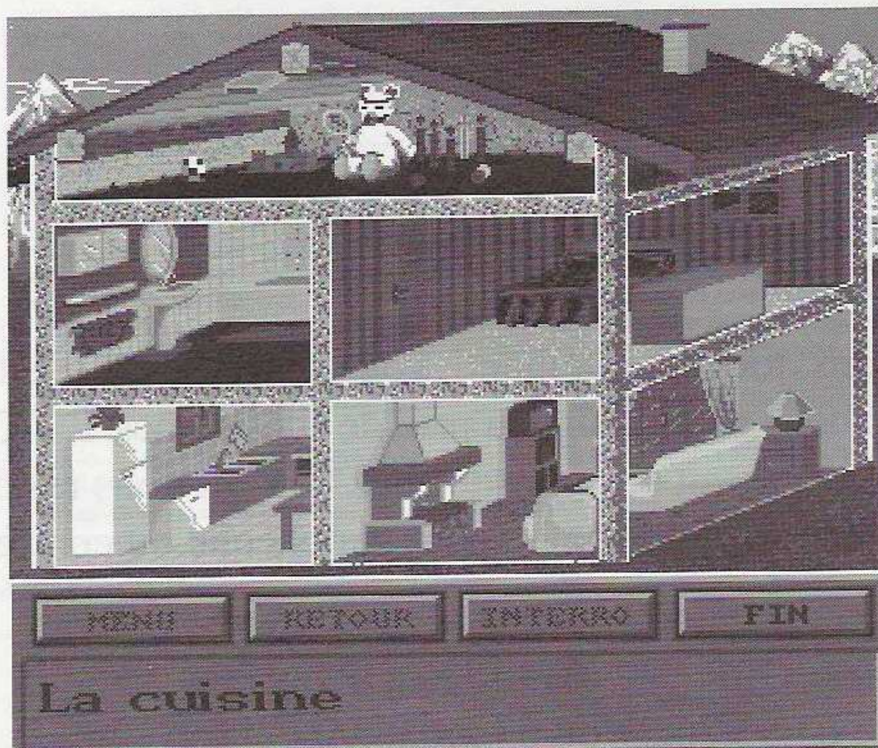
TrackDos

Est à l'Amiga ce que Kellog's fibres est à l'intestin; il favorise le transit de données entre le DOS, la mémoire et le trackdisk.device.

PassWord

Cemm... tous le monde en ajoutant à votre belle machine prête à s'offrir au premier venu, un mot de passe mesquin. Encore un frustré d'Unix qui nous fait un DP nerveux.

Un dernier message que m'envoie une jeune personne qui habite Laval: "Mon ami qui habitait à Madère m'a dit qu'au Zambèze, les femmes sont jeunes et gentilles."



DECOUVERTE

La société Micro C de Rennes vient de lancer plusieurs logiciels éducatifs sur Amiga, y compris en Français CM, Maths 3, 5 et 6, et "Découverte". Notre correspondant pour l'éducation en parlera ultérieurement - et également des logiciels de la société Coktel Vision.

L'écran ci-contre est tiré de ***Découverte***, un logiciel séduisant par sa simplicité, utilisant les qualités graphiques et sonores de l'Amiga pour aider dans l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes enfants ou, par exemple, de langues étrangères par des adultes.

Le programme de base est accompagné de deux disquettes "scénario" concernant les différentes pièces de la maison et les objets qu'elles contiennent, en versions Francaise et Anglaise.

D'autres disquettes scénario sont en préparation.

Prix 220F, distribué par Guillemot. (Editeur Micro C, 16 r des Fossés, 35000 Rennes, tél 99-30-14-28, FAX 99-38-88-05)

DOMAINE GRAND PUBLIC

Avis à la population: le PIF s'enrhume

Depuis juin 1989, *Hermès Diffusion* a été présent dans ***A-News*** pour proposer à tous une vitrine du Domaine Public international aussi complète que possible.

C'est ainsi que nous nous sommes efforcés de décrire un large éventail de programmes issus des collections mondiales les plus importantes (*Fish, Tbag, PaNorAmA,...*), tout en collant à l'actualité. Sont venues ensuite s'ajouter d'autres collections inconnues en France (*CAM, UGA*), qui ont remporté un vif succès auprès des lecteurs.

L'équipe d'Hermès a pris en charge (et quelle charge!) la diffusion de toutes ces disquettes afin de permettre au plus grand nombre d'y accéder: Domaine Grand Public, tel a été notre mot d'ordre.

Enfin et surtout, l'association a particulièrement tenu à promouvoir le D.P. français. C'est chose faite avec à ce jour trente et une disquettes produites dans la collection France, qui connaît un succès croissant auprès des Amigaphiles.

Malheureusement, toute une série d'aléas divers touchant à la vie professionnelle et familiale des membres d'Hermès (obligations militaires, entrée dans la vie active, déplacements géographiques) nous obligent à stopper notre activité de diffusion. Toutefois, la Garde meurt mais ne se rend pas! Les membres épargnés ont à coeur de continuer à servir au mieux le Domaine Public.

Vous retrouverez donc dès le mois prochain des descriptions et un suivi des nouveautés dans *AmigaNews.*

En ce qui concerne la diffusion, Hermès et la rédaction d'*AmigaNews* s'emploient à soigner ce coup dur dans le *PIF* (Paysage Informatique Français, pouf pouf...). Le flambeau sera transmis dès le mois prochain...

Enfin, que les auteurs francophones se rassurent. La continuité de la collection *France* sera assurée.

Prenez bien note: toutes les commandes reçues jusqu'au 30 avril inclus seront honorées. Après cette date, elles seront retournées.

L'équipe d'Hermès

NOUVEAUTES...

CAM #430

Arn v0.67:
Pour Amiga Read News. C'est un utilitaire permettant la lecture et l'écriture d'un grand nombre de notes, d'articles et de fichiers textes, ceci en gardant une trace pour ce que vous avez déjà consulté. Son principal domaine d'application est le réseau USENET dont il reconnaît les standards messagers (RFC 1036). Bref un utilitaire ciblé sur les fans de télécommunications informatiques. L'emploi avec UUCP de Matt Dillon est proposé en exemple d'application.

Plw v2.8:
Plw est un répondeur modem (compatible hayes) qui gére quelques opérations simples pour la télécommunication entre deux Amigas. Destiné uniquement aux possesseurs d'un modem Hayes ou compatible.

DFilter v1.0:
Un filtre qui permet une sélection rapide des fichiers dans des répertoires surpeuplés, DFilter est particulièrement utile dans la consultation des boîtes postales informatiques. Les source en C est inclus.

SoftSpan V1.1:
Un programme de télécommunication inform atique très complet et bien documenté (en anglais). Attention un modem est obligatoire pour faire bon usage de ce programme.

UnDoV2.0:
Un utilitaire très malin qui sélectionnera automatiquement le désarchiveur had-oc pour décompacter une archive quelconque. Les désarchiveurs supportés sont Arc, Zoo, Lzh, Zip, Wrp, Lhw et Zap. Afin d'utiliser ce programme il vous faut posséder PxAx, Zoo, Zippy, LZ, UnWarp et LHWarp dans le répertoire C de votre device system.

PawsV0.17:
Un programme permettant l'émulation d'un A500/A1000 ou A2000 en mode console VT100 et Tek4010. De nombreuses possibilités semblent permises mais la compréhension de cette réalisation est relativement ardue, donc utilisateurs non avertis s'abstenir.

CompressV4.0:
Un compacteur de données et exécutables qui permet la portabilité vers d'autres machines (fichiers de données uniquement). Possède les fonctions classiques d'un archiveur (concaténation de répertoire, conversion binaire-ascii, etc...). Sources C incluses.

IntuifaceV1.0:
Tous ceux qui ont un jour utilisé un programme d'archivage, tomberont sans doute d'accord sur le peu d'ergonomie offert par ces utilitaires. Intuiface est destiné à fournir une interface utilisateur sympa pour Arc, Zoo, LHarc et Pkazip. Ces derniers devront bien entendu être présents pour profiter d'Intuiface. Une très bonne idée!

CAM #431

PokerSolitaireDemo:
Une démo d'un jeu de Poker dont les règles ont été révisées. La réalisation semble très "Cool", malheureusement votre serviteur étant inepte dans les jeux de cartes...

Kick:
Un petit programme qui vous permet de charger un kickstart sur un Amiga 2000. Certains y trouveront peut être un grand intérêt (chargement de vieilles versions du système V1.1, V1.2 ou V1.3 !).

SpellmasterV1.3a:
Un petit programme en Hisoft Basic dont je vous laisse découvrir les secrets.

AnswerMe!:
Un utilitaire vous permettant de créer vos propres jeux de questions réponses (ou Quiz en anglais). Idéal pour les longues soirées entre amis.

ChineseAstrologyV1.0:
Ce programme vous permettra de vous mettre dans la peau d'un astrologue chinois. Remplacer avantageusement les horoscopes sans imagination de Mme Soleil ou de votre hebdomadaire télé favori.

RandpicV1.0:
Randpic choisit au hasard un certain nombre de morceaux dans un fichier texte prédéfini.

Idéal pour faire varier une présentation textuelle lors du boot d'une disquette. Il fallait y penser!

Yawn:
Un tout petit jeu de Yawn (casse-tête bien connu) dont l'auteur avoue se servir des interminables compilations en C sur son Amiga. Savoureux !

FlyingClock:
Une horloge comme vous n'en avez jamais vu. Cet utili-

taire drolistique justifie à lui seul la possession de cette disquette. Coup de chapeau à l'auteur !

CardMaker V2.1:

Comme son nom l'indique CardMaker est un programme destiné à faciliter l'élaboration graphique de cartes à jouer.

CAM #432a&b

PPlibV34.1:

Une fantastique bibliothèque de fonctions qui vous permettront d'utiliser les formats compactés de PowerPacker dans vos propres programmes. Un indispensable "plus" pour tout programmeur qui se respecte.

RexxArpLibV2.52:

Un ensemble de fonctions destinées à l'emploi conjoint de Arexx et de la librairie Arp. L'ensemble de cet article ne suffirait pas à décrire toutes les possibilités offertes par cette bibliothèque. Programmeurs à vos marques...

ReqLibraryV2.2:

Une librairie dédiée aux opérations invoquant des requesters. Encore une mine pour les programmeurs.

JoyLib:

Comme son nom l'indique une bibliothèque dédiée à la gestion du jpystick, idéale pour ceux qui veulent programmer en finesse leur futur Shoot'em Up.

EZLib:

Cette bibliothéque prend en charge un bon nombre de procédures Intituion (ceux qui ont déjà fait joujou avec la programmation via Intuition savent le véritable enfer que l'on peut ouvrir sous ses pieds dans le système AmigaDos). Un modèle de simplicité. Sources incluses.

CCLib v3.0:

Et une bibliothèque de plus, celle-ci est dédiée à la programmation en C et remplacera avantageusement votre bibliothèque courante sur votre compilateur favori. Bref une réalisation exceptionnelle de qualité et de quantité (plus de deux cent fonctions). Une documentation en anglais impressionnante et les sources sont incluses.

CAM #433

The A64 package v1.0:

Un set de programmes vous permettant l'émulation d'un C64 sur Amiga. Doc en anglais fournie.

SpectrumEmulator:

Comment émuler un Amiga en ZX Spectrum? Utilitaire à réserver uniquement aux vieux combattants pré-16bits.

CAM #434

DPFFT v2.2:

Une update de la version de la Fish 324. Un superbe utilitaire de représentations graphiques. Permet en outre d'utiliser la transformée de Fourier rapide des données. Un must.

PowerLogo:

Un langage Logo spécialement conçu pour l'Amiga. Une grande réussite pour un travail tout à fait remarquable. Une documentation générale est indispensable pour la bonne utilisation de ce très bon langage. Un must.

Elements v2.3:

On ne présente plus ce remarquable utilitaire qui reproduit la table périodique de Mendeleiev. Dernière version en date, plus belle, plus forte, indispensable.

FastFacts:

Une présentation très originale du système solaire à l'aide des ressources graphiques et interactives de l'Amiga. A voir pour donner des idées...

StackUp v2.1: Un programme de conception en propulsion /turbo-réaction et qui est donc destiné aux ingénieurs et étudiants officiant dans ce domaine de l'avionique. Les possibilités semblent non négligeables.

CAM #435A&B

XTPlay v3.0:

Un player pour modules SoundTracker, XTPlay offre un bon compromis puissance/facilité d'usage.

Musics:

Un ensemble de modules (tous excellents) qui feront swinguer votre Amiga grâce à XTPlay.

CAM #436A&B

Post v1.3:

Un langage interpréteur PostScript. Une documentation en anglais et les sources sont fournies. Il faut noter qu'une mémoire de 1.5 méga est le strict minimum pour l'utilisation de ce programme qui vous permettra de générer des impressions en sortie PostScript. Un ensemble de polices PostScript sont incluses dans ces deux disquettes. Pour utilisateurs avertis.

CAM #437A&B

Fractals v2.1:

Cet utilitaire de conception est doté d'une interface très accessible. Il vous donne accès aux créations de type Mandelbrot, Julia, mais aussi à une dizaine d'autres moins connues. La représentation est faite en Pal, avec au choix un calcul 2D,3D ou sphérique. Un bon programme pour les concepteurs d'images mathématiques.

Mandel v1.0:

Un petit programme d'aide qui permet de détailler des fractales de Mandelbrot et de Julia. Intéressant sans être génial.

MandAnim v1.1:

Un programme de onception et d'animation d'images fractales. Une très bonne interface et une documentation claire sont les principaux atouts de cet utilitaire fort bien léché. le fonctionnement est assuré sur A500 (v1.3), A2000 (1 méga Chip ram), A2000 (68030) et A3000 (v2.0). Bref, une incontournable réalisation pour ceux qui veulent découvrir le monde des images fractales.

MandelMountains v2.1:

Un utilitaire permettant une représentation tout à fait originale des fonctions des ensembles de Julia et de Mandelbrot. MandelMountains vous permet de visualiser de magnifiques graphes 3D aux allures de paysages réalistes. A vous couper le souffle.

MandelPaug v2.0:

Encore un programme très intéressant de création d'images fractales. A noter le contenu théorique très complet de la documentation. Sinon rien à dire, c'est très bon.

CAM #438A&B

XTPlay v3.0:

voir **CAM 435a&b.**

Musics:

De nouveaux modules SoundTracker pour XYPlay. Nombreux titres de bonne qualité.

CAM #439

RexxLib:

Un ensemble de fonctions compilées dans une bibliothèque dédiée à l'exploitation de l'interface ARexx. Des exemples d'utilisation très instructifs (enC et assembleur) ainsi qu'une bonne documentation (en anglais) font un très bon outil de programmation de ce RexxLib.

Resident:

Une petite source vous permettant de gérer la résidence de certains de vos programmes C.

IntuitionEd v1.0:

Un utilitaire destiné à faciliter la création de structures Intuition pour vos programmes C. A partir d'une interface agréable, ce programme générera des sources de procédures en C pour la gestion des fenêtres, écrans et gadgets. Documentation en anglais détaillée.

H2I:

Un utilitaire tout à fait indispensable qui permet de transformer les fichiers include du C en fichiers include assembleur. Rend de très nombreux services.

Spy v1.0:

Spy est un espion du système qui vous procurera suivant vos choix un ensemble d'informations cachées à l'utilisateur. Idéal pour savoir comment ça marche.

RexxIntuition:

Encore une bibliothèque pour gâter les programmeurs en C, RexxIntuition prend en charge certaines fonctions indispensables pour donner à votre interface ARexx un accès total aux ressources graphiques du système.

PrettyWindows v1.0:

Ce programme en Lattice C 5.04 est destiné à rendre les fichiers descriptifs plus lisibles grâce à une gestion de jolies fenêtres. Un très bon exemple de programmation en C.

HunkFunk:

Petit utilitaire éducatif qui donne un exemple de lecture des codes Hunks d'un programmes. Réalisé en C avec les sources.

Dcmd v1.0:

Un moniteur de console programmé en C. Encore un exemple de programmation très éducatif. Sources en ... C! incluses.

CAM #440

ScsiLister:

Utilitaire destiné à tester les interfaces scsi afin de vous retournerleur carte d'identité (comme à la douane). Sources C incluses.

FixDisk v1.2:

La croix rouge du Domaine Public, FixDisk et capable du maximum pour aller repêcher des informations sur des pistes de disquettes endommagées. Une alternative supérieure au bien connu DiskDoctor et qui a

sa place chez tous (et toutes)

Flip v2.0:

Un petit programme qui permet de piler et dépiler (sans douleur) à volonté les écrans multiples sur Amiga, afin de les amener au premier plan. L'essayer c'est l'adopter!

ColorCatch:

Un petit utilitaire qui permet de capturer les 32 couleurs de n'importe quel écran et de créer un patch qui vous permettra de restituer cette configuration à tout instant par un click souris. Sources C incluses.

Append:

Une commande destinée à remplacer le Join de l'AmigaDos (concaténation de fichiers)

NoDelete v1.35:

Empêche toute écriture accidentelle sur un disque dur, tout à fait appréciable pour éviter les virus ou les erreurs dramatiques.

LockDevice:

Utilitaire qui interdit tout accès en écriture à un disque dur. Peut s'avérer très pratique.

Zoom:

Un programme compact (1.5 Ko) et qui possède les fonctionnalités de PopCli (Apple rapide d'un Shell ou du Cli), d'un blanker écran et d'un effaceur de pointeur de souris.

DevRen v1.5:

Permet de renommer rapidement un device quelconque. Très utile pour que l'A2000 puisse enfin reconnaître son second lecteur comme df1:. La source C est incluse.

PCopy v2.11:

Un copieur de disquettes (non protégées) qui offre des fonctionnalités originales.

Arp2Req v1.1: Un programme qui permet d'utiliser préférentiellement le requester de la ReqLibrary plutôt que celui de la ArpLibrary.

SafeReboot v1.1:

Utilitaire destiné à protéger les disquettes et disques durs lors du reboot de l'Amiga.

PBar:

Un éditeur permettant de personnaliser les barres de vos fenêtres.

HunkFix v1.4:

L'utilitaire qui permet de nettoyer les exécutables de codes hunks inutiles (debug, etc). Cela permet de compacter légèrement les programmes. A noter une très bonne documentation en anglais.

TDraw v.1.1:

Un éditeur beaucoup plus performant que TBar et qui autorise lui aussi la création de barres de fenêtres personnalisées.

Formatter:

Programme de formatage pour les disquettes 3 pouces et demi. Nettement plus rapide que la commande AmigaDos.

Newlook:

Un petit hack qui redessine de façon sympathique les fenêtres en leur donnant un look plus aggressif que celui choisi par Commodore.

SM:

Utilitaire permettant de bouger le cadre écran grâce aux touches curseur. Très agréable d'emploi.

CAM #441

Battmem:

Un outil très utile pour les heureux possesseurs d'A3000. Ce programme permet d'avoir accès à la 'battery backed ram' pour modifier les paramètres du contrôleur scsi.

Llsort:

Une commande qui remplace avantageusement le 'sort' de l'Amigados.

Dmouse V1.24:

La dernière version en date de cet utilitaire (blanker, accélérateur de souris,...) maintenant bien connu de tous.

NTSC-Pal:

Un programme bien utile pour ceux qui comme Nico François ont acquis un A2000 qui boote un peu trop souvent en NTSC. Grâce à cet utilitaire, vous pouvez booter tranquillement en Pal ou en NTSC, selon votre goût.

IP-Device:

Un gestionnaire de 'pipes' performant.

Mat:

Un super utilitaire qui remplace la commande 'search', mais qui permet aussi de modifier/remplacer du texte, d'inclure des caractères de contrôle, de gérer les sorties écrans ou imprimantes de ces mêmes fichiers textes; et toute une foule d'autres fonctions à découvrir.

Kickdate:

Pour les possesseurs d'A1000. Kickdate peut sauvegarder et récupérer la date du système sur le premier secteur de la disquette Kickstart. Utile pour ceux ont un disque dur autoboot: la date est sauvegardée malgré tout reset.

TheGuru:

Nico François vient au secours des utilisateurs du systéme 2.0. Revoilà le Guru! Nostalgie quand tu nous tiens...

MenuV2.0:

Encore un programme qui vous permet de créer et d'organiser des menus.

GMC V9.6:

Un 'console handler' pour remplacer CON, NewCON, CONMan.

FileEncrypt:

Pour rendre top secret et donc inaccessibles à quelqu'un d'autre que vous tous les fichiers que vous jugez indignes de tomber entre des mains étrangères.

TrackDisplay:

Affiche en permanence les pistes des disquettes lues par vos différents lecteurs.

ScsiPrefs:

Un programme semblable à battmem. permet de changer les bits de la 'battery backed ram'.

CAM #442

DragonCave:

La même version du jeu précédemment présentée sur Fish. C'est un jeu de réflexion avec des graphismes empruntés au célèbre 'Dungeon Master', ce qui apporte beaucoup à l'intérêt du jeu.

CAM #443

PrintStudiov1.25:

Un très bon utilitaire d'impression générale (texte, écrans, images IFF), toujours bon à garder dans un coin du Workbench.

Lilav9904b:

Un utilitaire d'impression dédié aux imprimantes laser pour sortir n'importe quel fichier texte sur plusieurs colonnes.

APrfv2.62:

Utilitaire d'impression de fichiers texte de D.Gounelle. Permet d'ajouter des entêtes et des bas de page, des marges, de numéroter les lignes... Version également disponible sur la France 31.

DJ:

Encore un utilitaire d'impression dédié cette fois à la HP DeskJet+.

FontConvertv1.0:

Un programme qui permet d'envoyer des fonts de votre Amiga Vers votre imprimante, si elle supporte les fonts définies par l'utilisateur. Même version que sur la Fish 393.

PCL2English:

Un programme qui déchiffre les programmes d'impression écrits en PCL (le langage de Hewlett-Packard) et vous ajoute une description et un petit commentaire selon l'instruction.

Grammarv1.5:

Un programme qui vérifie la grammaire des fichiers textes (anglais seulement).

Kanafont:

Une police de caractères dans le style japonais.

PMode:

Pour configurer facilement votre imprimante sans vous arracher les cheveux.

Retab:

Un programme qui permet de modifier le nombre de caractères symbolisés par une tabulation dans tout fichier texte.

CAM #444

AmigaQ:

Un petit jeu de solitaire bien sympathique.

Biov1.31:

Encore un programme de biorythme. Pour les inconditionnels des trois courbes...

CWP:

Un éditeur de mots croisés sur Amiga. Cruciverbistes et Verbicrucistes seront comblés. Plusieurs grilles prêtes à remplir sont proposées.

Monidie:

Un gag écran, peu amusant.

Running:

Un jeu de type PacMan avec un éditeur de tableaux très complet. La réalisation est très acceptable.

TomGames:

Un mini PacMan et un mini Casse-briques pour patienter pendant une compilation ou un compactage.

WindMill:

Un jeu de cartes en solitaire apparemment bien conçu mais obscur pour un néophyte.

CAM #445

LabelBase:

Une mini base de données pour faire un agenda, un carnet d'adresses, un carnet téléphonique. Permet en outre de mettre les enregistrements sous un format pouvant tenir dans une étiquette adresse (utile pour les mailings de Noël ou de Nouvel an).

RoadRoutev1.6:

Nouvelle version de ce planificateur de trajets. Vraiment très bien réalisé et utile de surcroît si vous partez en voyage. Cette version contient les cartes des Etats-Unis et d'Allemagne de l'Ouest.

sin (2D et 3D), Animation, et Musique. Les prix seront annoncés ultérieurement, mais vous pouvez dès maintenant préparer et envoyer vos créations à l'adresse suivante: Concours, -1- Computer, Grand Pont 33, 1950 Sion, Suisse.

Club Gonisoft

Le **Club Gonisoft à Bernex** communique: Nous sommes une société à but non lucratif et possédons, d'une part un serveur grandement amélioré depuis peu, et d'autre part le club proprement dit avec ses locaux et ordinateurs mis à disposition des membres.

Le Serveur Multilignes: Depuis quelques semaines, un serveur multilignes a été installé au Gonisoft. Il est doté d'un disque optique ainsi que d'un disque dur 200 Mg. Ce serveur est entièrement en français, grâce à notre SYSOP qui a consacré des heures à la traduction anglais-français. Actuellement, il y a déjà plus de 500 programmes Amiga disponibles. Bien entendu, si vous avez des programmes inédits ou ne figurant pas dans notre liste, vous pourrez également les uploader. Le serveur est en couleurs VT100 et pour une utilisation optimale sur Amiga, il vous faudra utiliser le programme de communication JRcom (16 couleurs) et le paramétrer avec les fonts PC. Maintenant que vous êtes en possession des éléments principaux, il ne vous reste qu'une seule chose faire : VOUS CONNECTER !!! Composez donc le 022/757 65 73 ou, si vous avez un modem HST 9600 Bds le 022/757 61 85.

Au Club à Bernex: Tous les jeudi soirs, dés 20h00,c'est l'occasion pour les membres de discuter, de résoudre les problèmes, etc. Mentionnons le comité Amiga super-actif faisant notamment du développement sur Superbase. Un cours "C" sur Amiga est également au programme (le mardi soir). Alors lancez-vous et créez ensuite vos propres programmes et jeux sur votre Amiga!

Où? A l'Ecole du Signal, Bernex, derrière la mairie (en voiture, signalisation Stade de foot) Pour en savoir plus, deux numéros : 077/24 79 34 (J.-P. Garnier, Président) 022/45 54 73 (E. Gaillard, resp. Amiga).

RDV

13 Avril - Le Club Amiga de **Tournai** nous communique: Attention, n'oubliez pas de marquer dans vos agendas ce rendez-vous Amiga: l'**Amiga Public Domain II** de Tournai. Bien entendu vous pourrez y compléter vos collections du domaine public mais rappelons qu'il y aura aussi de nombreux bénévoles dans diverses spécialités afin de vous distraire. Citons la présence au stand musique des auteurs de CDs audio réalisés sur Amiga et en toute probabilité à un stand commercial de la présentation d'une borne interactive multimédia pilotée par Amiga 3000, etc. Venez passer une agréable journée à partir de 10h à la salle St Brice de Tournai (petite restauration possible sur place. -->TOURNAI Autoroute du Nord A1 - à LILLE prendre l'autoroute de Bruxelles, passer la frontière, descendre à la première sortie Lamain), ensuite direction Tournai puis parcours fléché AMIGA>>> à partir de la gare sur les boulevards. Pour plus de renseignements: Jean-Pierre VanBostal (exposants/réservations, pré ventes à 17FF/100FB!) (0) 69-22-58-03 (code pour la Belgique 19-32).

25-28 Avril - AMIShow Berlin

20-23 Mai - Comdex '91 Atlanta, Georgia, USA

7-9 Juin - AMIShow Londres

Le COURRIER sera de nouveau là le mois prochain...

PETITES ANNONCES - MATERIEL

Vends A2000B (1Mo Vidéo) + moniteur 1084 + carte PC-XT + extension 2Mo (3Mo) + HD Quantum 42 Mo 19 ms série 2 + dg son stéréo + kit nettoyage + golem 3 1/2 + très nbreux disks. Vendu 17.000F (valeur neuve 20.700F). Vends Imprimante NEP P60 + feuille à feuille + kit couleur (valeur neuve 8.800F) Vendu 8.000F ou le tout 24.500F. Matériel neuf excellent état sous garantie et peu servi, vendu cause PC 386 pour études. Contacter: Salzmann Jacques, 191 rue de St Avold, 57890 Porcelette; Tél: 87 93 08 37 (WE).

Vends imprimante EPSON LX-800, état neuf (6 mois), sous garantie, 180 CPS, 3 polices, emballage d'origine. Neuf: 2150F, cédée 1500F. Demander Frédéric au 34 16 43 57 (Val d'Oise).

Vends AMIGA 500 + ext. mémoire + lecteur ext. + moniteur couleur 1084S + imprimante EPSON LX-800 sous garantie 08/89 + D.Paint 3 + fligh-simul 2 + F29 + F18 + unreal + excellence et nbx utili. avec notice. Prix: 6500F. Tél: 73 83 29 51 (après 19H).

Vends AMIGA 2000B (KickStart 1.3,1 Mo de Chip Ram) acheté en Août 90, extension mémoire 2 Mo de Fast Ram achetée en Septembre 90, free-boot, lecteur externe 5"1/4 (commutateur 40/80 pistes et affichage numérique des pistes), moniteur péritel Grunding avec câble péritel, environ 200 diquettes (5"1/4 et 3"1/2 avec jeux, utilitaires, démos, DP), joystick, livres de programmation. Le tout est sous emballage d'origine avec les factures. La garantie de l'AMIGA est encore de 18 mois et celle de l'extension de 7 mois. Prix 11000F. Livraison possible sur région Centre et Ile de France. Contacter: Pascal au 19 54 76 09 34.

Vends Carte mémoire A 2058 peumplée 8 Mo dont 6 Mo en 80ns = 4000F. Carte A2090 controleur + disque dur 20 Mo = 1500F. CARTE x XT + lecteur 5.1/4 = 1500F. Contacter Roalnd Guillo 97 05 98 66 après 20H.

Vends pour AMIGA 500 ou 2000, moniteur 1084 en très bon état. Prix 2000F + 1 trackball 250F. Tél: 77 72 05 37.

Vends en TBE A500, extension mémoire A 501: 350F; + nouveau moniteur couleur A10845: 1450F; + lecteur externe CA880: 500F; + imprimante Star LC10: 1250F. Tél: 28 68 64 20 (région de Dunkerque).

Vends AMIGA 2000B (Fat Agnus) K1.3 (acheté le 05/01/91), 1 Mo Ram 1 lecteur 3/5" externe cumana (acheté le 25/01/91) + 1 moniteur 1084S (Stéréo) + 1 GVP 030 (28Mhz) + 4 Mo Ram 32 Bits GVP (acheté le 5/01/91, garantie 2 ans) + 1 HD 80 Mo Quantum (AT/BUS). Le tout en TBE, Prix: 21.000,00F. Vends disque dur interne 3 1/2" Quantum SCSI "LPS" 52 Mo. Prix: 3300F TTC - Neuf - + disque dur interne 3 1/2" Quantum SCSI "LPS" 105 Mo. Prix 4990F TTC - Neuf. Tél: 43 44 24 09. Demander MAN (20 heures/répondeur dans la journée)

Vends pour cause de sous emploi un disque dur Commodore A590 de 20 mega. Ce disque est équipé d'une carte mémoire de 2 mega de ram peuplée actuellement à 1 mega. Le tout neuf car pratiquement jamais servi. Prix de l'ensemble: 3000F. Tél: 50 59 22 78 (province, départezment AIN) le week-end.

Vends imprimante couleur Jed d'encre CANON PJ1080A, très peu servi. Prix avec câble: 3250F + Port. Tél: 68 26 33 26 ou 68 26 30 71.

Vends AMIGA 2000 + moniteur 1084S + carte XT + dis.dur 20 Mo + disquettes. Le tout en très bon état: 8000F. Joindre STEPHANE au 80 21 48 74 (WE) et 16 1 64 46 68 11 (en semaine après 20H).

Vends lecteur interne A1010 pour AMIGA 2000, très peu servi et en bon état. Prix: 400F. Livraison possible sur Paris et Ile de France. Tél: (1) 47 33 07 26 après 19H ou WE (Denis).

Vends AMIGA 2000B + monitor 1084S + lecteur 3.5 ext.(acheté Juillet 90) + Minigen, Deluxe Paint III, Protitler et utilitaires DP et 6 jeux originaux. Prix:10.000F. Tél: (1) 45 92 03 57 entre 18 et 20H. ACHETE AMIGA 2000 config. 68030 disque dur 40 Mo + digitaliseur + Genlock. Tél: 53 65 06 19.

Vends AMIGA 2000B (KickStart 1.3, 1 Mo de Chip Ram) acheté en Août 90, extension mémoire 2 Mo de Fasrt Ram achetée en Septembre 90, free-boot, lecteur externe 5"1/4 (commutateur 40/80 pistes

AMIE LE PRO.

DES PRIX EXCEPTIONNELS ...A NE PAS MANQUER !

LECTEUR EXTERNE 3"1/2

880 Ko Formaté
GARANTIE 1 AN
550 F

EXTENSIONS MÉMOIRE A 500

512 Ko, avec interrupteur
GARANTIE 1 AN

Sans horloge **340 F**
Avec horloge **390 F**

EXTENSIONS MÉMOIRE A 500

0 à 6 Mo

0 Mo	**990 F**
2 Mo	**1.900 F**
4 Mo	**2.600 F**
6 Mo	**4.900 F**

DISQUES DURS A 500

20 Mo	**2.990 F**
40 Mo	**3.990 F**
52 Mo	**4.490 F**

EXTENSIONS MÉMOIRE A 2000

0 à 8 Mo

Extensibles par pas de 2 Mo
GARANTIE 1 AN

0 Mo	**990 F**
2 Mo	**1.490 F**
4 Mo	**2.390 F**
6 Mo	**3.290 F**

DISQUES DURS A 2000

Carte contrôleur + Disque dur
GARANTIE 1 AN

DATAFLYER 40	40 Mo	**2.990 F**
DATAFLYER 52	52 Mo	**3.690 F**
	100 Mo	**5.990 F**

CARTE CONTRÔLEUR SCSI + EXTENSION MÉMOIRE 0 à 8 Mo

avec 2 Mo **2.690 F**

*REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

LES "PLUS" d'AMIE

- REMISE 2 % pour paiement comptant
- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur Atari ou Amiga repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / OCCASION	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ______
ADRESSE ______
______
VILLE ______
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL. ______
MON ORDINATEUR ______

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F PAR COLIS C.R. 70 F TOTAL			

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE ______ SIGNATURE

SCOR - AN 3.91 - RC 86 B 2526.

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

MATERIEL

(SUITE DE LA PAGE 56)

et affichage numérique des pistes), moniteur péritel Grunding avec câble péritel, environ 200 disquettes (5"1/4 et 3"1/2 avec jeux utilitaires, démos, DP), joystick, livres de programmation. Le tout est sous emballage d'origine avec les factures. La garantie de l'Amiga est encore de 18 mois et celle de l'extension de 7 mois. Prix: 10.000F. Livraison possible sur région centre et Ile de France. Contacter Pascal au 16 54 76 09 34 après 19H30.

Vends Genlock incrustateur Ves-One pour AMIGA 500 et 2000, divers volets, Digiview 4.0, filtre RVB, SVHS et composite + soft de titrage pour 11.000F. + magnétoscope JVC 530 MS multisystem hi-fi stéréo spécial montage, doublage son, très peu servi 6.500F. + carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédée 1.500F. + programmer d'Eprom de la 2764 à 27512 carte intern A2000 pour 900F. + Atari 520 Sté + soft + péritel + 1.5 Mo de ram interne pour 4.000F. Tél: 84 22 49 45.

Vends AMIGA 500 (âge: moins d'un an) avec 1 Mo de chip Ram, Kickstart V1.3 et Big Fat Agnus + disque dur 20 Mo + extension Ram 2 Mo (total: 3 Mo). Prix sacrifié (cause achat Amiga 2000). Contacter Alain (le WE) au: 89 79 53 32.

CONTACTS ET LOGICIELS

C.I.M., le club informatique Montois est une association loi 1901. L'unique club Amiga des Landes vous attend pour partager vos passions. Local: 26 rue Armand Dulamon 40000 Mont-de-Marsan. Tél: 58 06 25 24.

A 500, cherche contacts pour échanges DP uniquement. Toutes séries acceptées. Achats/Ventes et pas sérieux s'abstenir. Tél: 94 53 66 02 le soir ou écrire à FRANAUENK M. Le Verger des Arènes Lot 69, 83600 FREJUS.

Vends livres Trucs et Astuces, le Language Machine, Amigados/Amigabasic, pour 100F/livre. TB état. Contacter Eric au 43 72 00 39.

Vends Trucs et Astuces I et II, le livre du Graphisme, le livre de la Musique (le tout avec disquettes d'origine), SOS Amiga Dos-Amiga Basic, collection complète de A-News et de Commodre Revue ainsi que disquettes du Domaine Public à moitié prix. Tél: 91 33 19 86 après 19H.

Vends programme de FAX et SSTV pour réception agence de presse photos, carte météo, météosat, radio-amateurs (marche aussi en émission) avec carte interface de décodage pour FM Amiga 500, 1000 ou 2000. Le tout: 700F + port. Tél: 61 74 30 18 (HR). Vends également digitaliseur vidéo couleurs pour AMIGA: 700F + port.

A vendre logiciels originaux TBE: AMOS (290F), Shoot'en up Const.Kit (110F), Gnome Ranger (75F) ou Amos + Shoot'en up Const.Kit (le lot 370F). Tél: Pierre-Marie pour les renseignements au 47 51 32 70 (Hauts-de-Seine).

EMPLOIS

Graphiste recherche programmeurs expérimentés (+ spécialement AMIGA mais autre ordi en sup bien venu) pour réaliser un jeu d'arcade (Heroic-Fantasy). Le Scenar, le Story et 1 tiers des graphs déjà faits. Contacter: Jacques Viel au 45 79 88 12.

Cherche au Mans graphiste pour logos, dessins, retouches. Pour tous renseignements contacter Eric au 43 72 00 39 de 18 à 21 Heures.

Cherche contacts sur AMIGA 2000 pour échanges et idées concernant languages et graphismes etc... Contacter: Frédéric au 66 75 26 75 (Nîmes et sa région). Cherche sons pour Korg M1 via logiciels Amiga ou non. Tél: 78 70 56 95.

Cherche Infographistes et Programmeurs pour élaboration d'un projet démentiel (jeux aventure/arcade) Contacter: Wilfrid tél: 58 06 25 24 (semaine) et 58 71 05 10 (WE).

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.50$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à
Probace, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Québec

Maison du logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2

AmigaNews

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de

1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)**

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)

Nom...Prenom..............................

Adresse...

....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**

Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-66-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r A Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUE MINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
68 AMIGA NEWWAVE 11 r des Prêtres 68250 Rouflach tél 89-78-52-54
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

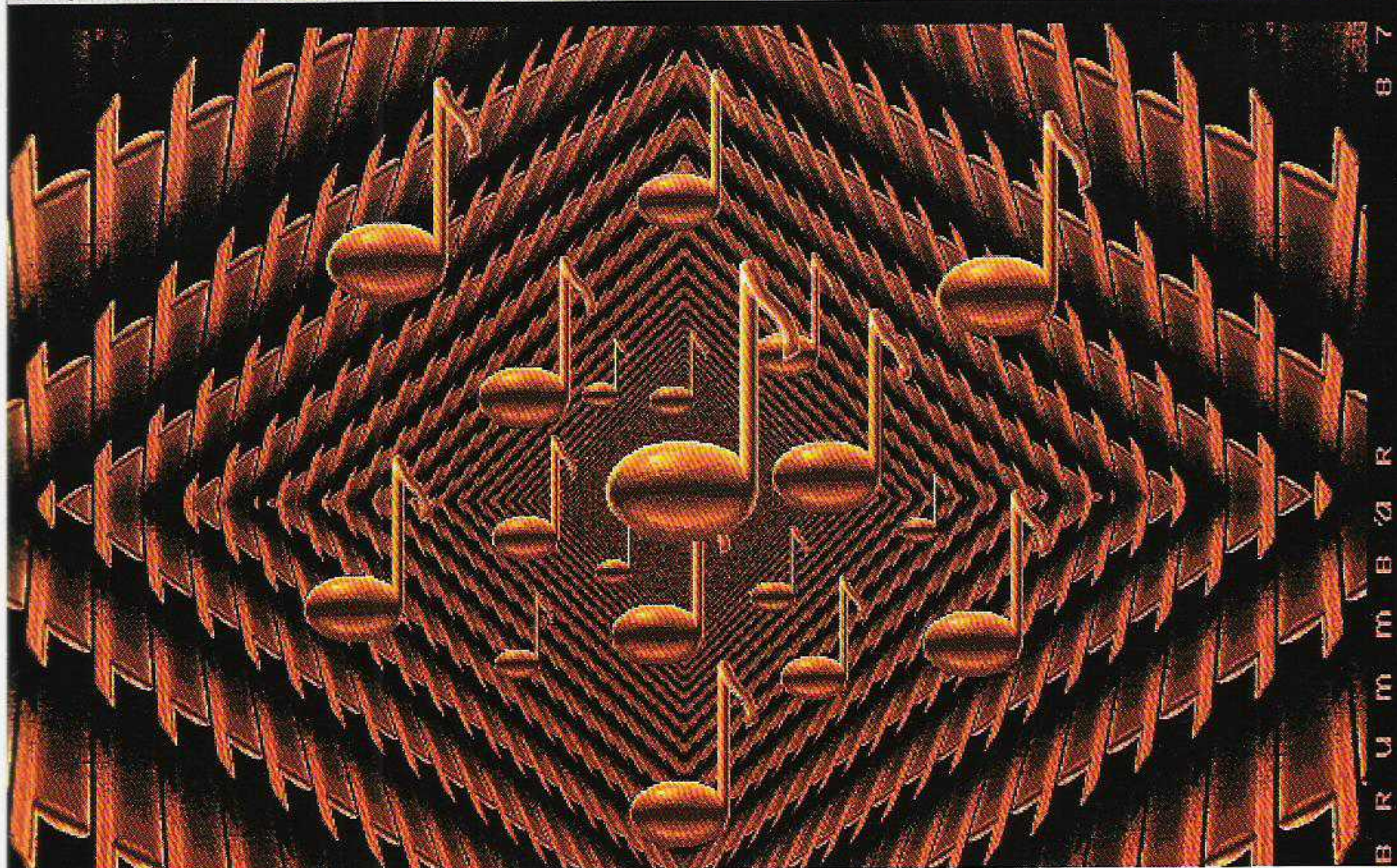
BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2300 Club Informatique des Montagnes, r de la Ronde 26,2300 Chaux-des-Fonds
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

BRUMMBAR



GVP SERIE II

Une Génération Indépendante

Sachant que votre Amiga 2000 est beaucoup plus efficace avec un disque dur et de la mémoire supplémentaire, vous comprendrez aisément les avantages qu'apportent l'architecture DMA et les performances des cartes GVP série II.

Les HCD et HCD*Plus* intègrent le nouveau ***DPRC*** (Dual Port Ram Controller) de GVP qui transfère directement les données entre les disques et la mémoire, sans recourir au 68000 . Ces tranferts sont entièrement gérés par le ***DPRC***, la DMA n'interfèrant pas avec l'activité propre de l'Amiga (Overscan, Son, etc ...).

Ce procédé DMA exclusif offre les vitesses de chargement et de sauvegarde les plus élevées (jusqu'à 3.5 Mo par seconde) et améliore les performances multitâches de l'Amiga.

Et, sachant que vous avez beaucoup mieux à faire avec votre Amiga 2000 que d'installer des disques durs, il est évident que les premiers avantages d'une carte SCSI GVP Series II sont sa procédure d'installation : ***FAAASTPREP***® et son driver universel ***FAAASTROM***®.
En quelques clics de souris, vous personnaliserez votre disque dur en fonction de vos besoins (nombre de partitions, taille etc...) ou vous profiterez des derniers périphériques SCSI : disques optiques, Streamer, disques amovibles, CD-Rom, Bernoulli Ioméga etc... Avec la même facilité, vous pourrez créer une partition MS-Dos pour une carte passerelle XT ou AT ainsi qu'une partition **MacIntosh** pour **Amax II**.

Enfin, sachant que la mémoire d'une génération est quelque chose d'important, les cartes GVP sont garanties 2 ans.

SIMMRAM II

La plus petite et la plus compacte des extensions 8 Mo pour A2000

- AUTOCONFIG
- supporte 6 Mo pour une parfaite compatibilité avec les cartes passerelles XT-AT

HCD Series II

Carte disque dur SCSI

- Autoboot en Fast File System
- supporte 7 périphériques SCSI
- compatible AMAX-II

HCDPlus Series II

Carte disque dur et extension mémoire

- Autoboot en Fast File System
- supporte 7 périphériques SCSI
- compatible AMAX-II
- Ram AUTOCONFIG
- utilisable en 2, 4 , 6 ou 8 Mo

2 Mo de Ram installée d'origine

DPRC de GVP

Supports pour 6 Mo de Ram supplémentaire

Disque dur 3"1/2 de 42 à 200 Mo

DPRC de GVP

Jusquà 8 Mo de Ram

HCD Series II
100 Mo Quantum
11ms
5990 Frs

GVP

Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC
33600 PESSAC ● France
Tel : (16) 56 363 441
Fax : (16) 56 362 846



GVP, DPRC, FAAASTPREP et FAAASTROM et sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.
Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc.
MacIntosh est une marque déposée d'APPLE Computers
A-MAX II est une marque déposée de ReadySoft
SIMMRAM, HCD et HCDPlus sont des marques déposées de **CIS**
Photos et caractéristiques non contractuelles.